2002. november Ára: 995 Ft
9 771588 931000 02002

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 - XBOX - GAMECUBE - GAME BOY ADVANCE

RESIDENT EVIL



A Gamecube első Resident Evil-játékában nemcsak a téma miatt jön frász a világra, hanem a grafikus engine tudása miatt is!



KINGDOM HEARTS

A Squaresoft teljesen megkattant játéka, mindenféle gyanús Disney-figurával, de még mindig a megszokott minőségben

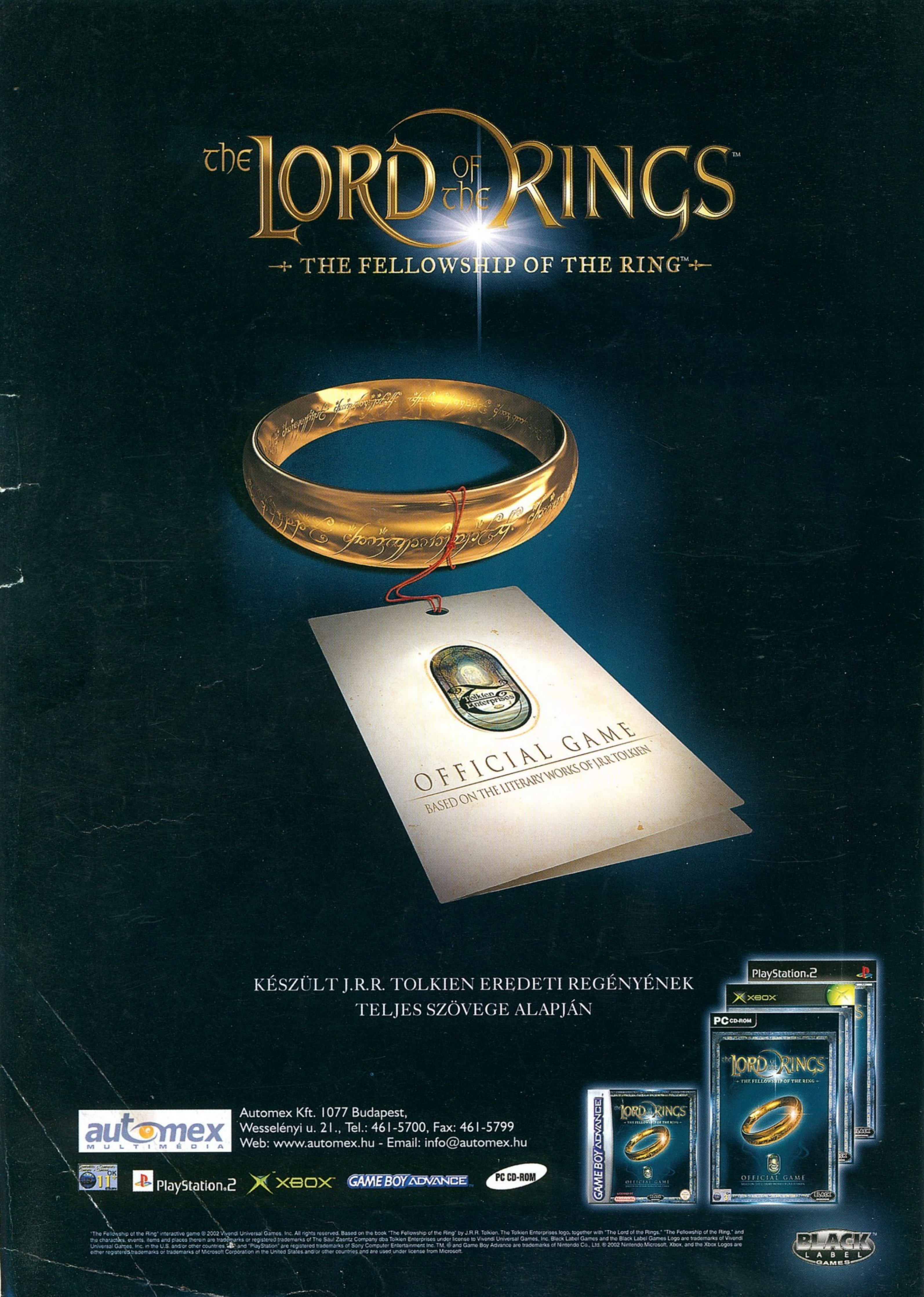
FIFA 2003

"Méltó régi nagy híréhez" - a tavalyi év gyenge szereplése után az idei szezonban nagyon belehúztak az EA Sportsos fiúk

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

A klasszikus példa arra, hogy egy filmfeldolgozásból lehet hasonló színvonalú játékot is csinálni

AZ A2 POSZTEREN: THE LORD OF THE RINGS - THE TWO TOWERS ÉS TEKKEN 4



the LORD OF THE RINGS™
THE FELLOWSHIP OF THE RING™
OFFICIAL GAME
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN
KÉSZÜLT J.R.R. TOLKIEN EREDETI REGÉNYÉNEK
TELJES SZÖVEGE ALAPJÁN
automex MULTIMÉDIA
Automex Kft. 1077 Budapest,
Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
PlayStation.2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
BLACK LABEL GAMES

NAGY HELLÓ MEGINT!



Na, itt vagyunk megint egy új számmal, ami egyben egy csodaszép jubileum is számunkra, hiszen ezen a néven ez már a második! (Ezzel például már eleve leköröztük PC-s testvérlapunkat, akik mostanában valami sajátosan új marketing stratégia alapján havonta változtatják a nevüket. Nevet inkább nem mondunk, mert nem merünk – mire ezt olvassátok legalább egy hét eltelik, és addigra már két újabb aliast is elfogyaszt az a gyanús társaság!) Az ilyen jubileumi alkalmakkor ugyebár a különféle orgánumoknak illik könnyektől fátyolos szemmel visszaemlékezni az általuk megtett útra, kisebb-nagyobb ünnepségsorozatokat tartani az Önfény Kft. rendezésében, tűzijátékkal és közepes szintű garázdasággal – mi ettől most eltekintünk, mert sokkal fontosabb dolgunk van. (Egyébként is készítünk egy korlátozott számú emlékkönyvet, bőrkötésben, „Ki kicsoda az Ulti Playben? – avagy válogatott nyomdahibáink” címmel, amelyből többek között az is kiderül, hogy miért a Tök Király nyerte meg az e havi bevezető megírásának jogát, amibe egyébként már kezd komolyan belezavarodni. S ez még csak a kezdet!) A fontosabb dolgunk jelesül az, hogy elégedett pocaksimogatással szemlélgessük a világot, mert idén a kiadók mintha egy kicsit előbb kezdték volna meg a szokásos év végi hajrát. Már a vénasszonyok nyarán is olyan kellemes címeket dobtak piacra, amilyeneket csak november végén szoktak. Az Electronic Artsnak két nagy puszi is jár a Gyűrűk Ura-feldolgozásáért és régi dicsőségét visszaállítani látszó FIFA-ért (a Need for Speedet pedig csak azért toltuk át a következő számba, hogy harmadikat már ne kelljen adni nekik), de a tapasztalat azt mutatja, hogy a Capcom elképesztően festő GC-s Resident Eviljébe és a Square kissé lökött Kingdom Heartsába is kellemesen belezombulhat, aki nem vigyáz magára. Az előbbibe az élőhalottakért élő-haló Vári Zotya habarodott bele, az utóbbitól viszont Grathen kívül a grafikusaink is megkattantak, mert jelen számunk béta-verziójában minden oldalra elhintettek egy-két súlyos Disney-figurát. A Resident Goofyról már csak úgy tudtuk lebeszélni őket, hogy megígértük nekik, hogy a bevezetőnél kiélhetik magukat. Szóval nemsokára selypítő kacsák és félnótás kutyák fognak rátok rontani, amiért előre is elnézést kérünk... Remélhetőleg ezt a jóízlés elleni indokolatlan támadást súlyosabb károk nélkül átvészelitek következő számunkig, mert annak várható tartalmát szemlélve már egyenesen két kéz kell a pocaksimogatáshoz, továbbá – lévén ez ugyan novemberben jelenik meg, de decemberi dátummal – egy kis meglepetéssel készülünk nektek. (Mókás lesz!) Addig pedig jó szórakozást ehhez a számhoz!

Multiplay!-csapat



TARTALOM

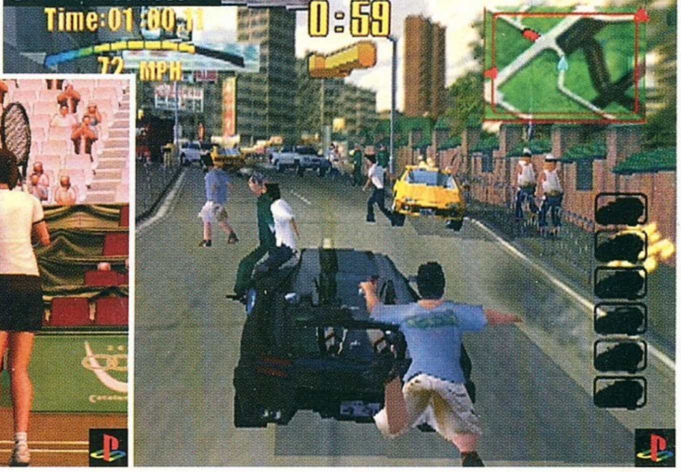
2002. november 2.szám



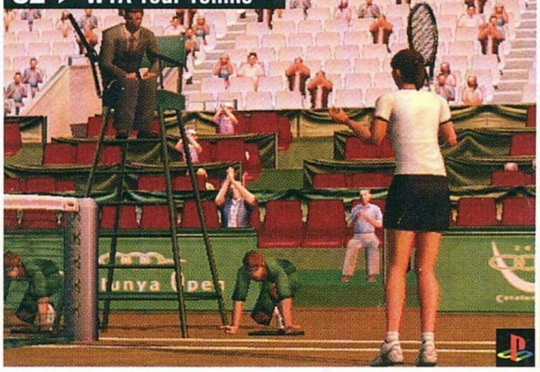






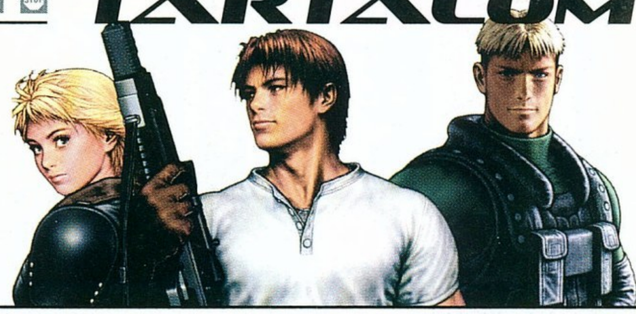






TARTALOM

MULTI PLAY!





46 ▶ Resident Evil

HÍREK

ELŐZETESEK



52 ▶ Kingdom Hearts



76 ▶ Quantum Redshift

TESZTEK



70 ▶ Conflict Desert Storm



HÁTSÓ FERTÁLY



HÍREK

ÚJDONSÁGOK · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

PRO BEACH SOCCER

Kiadó: Wanadoo **Fejlesztő:** Pam
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)

Ez lesz az első strandfoci-program konzolon, ráadásul a hivatalos szövetség licenceivel felruházva. A sport szabályzata egyébként alig pár éves múltra tekinthet vissza, és persze Brazíliában alakult ki. A kapussal együtt ötfős csapatok küzdenek egymással háromszor 12 perces meccsek alatt. További különbség, hogy a szabálytalanságokért jár ugyan a sárga lap, de egy háromperces kiállítást is magával von. A Pro Beach Soccerben 32 válogatott kap helyet, és négy strandon (például Rióban vagy Marseilles-ben) zajlanak az összecsapások. A kommentár szerepét a pálya szélén játszó DJ-k töltik be, akik keményen beszólnak a gyengébb mozdulatok után, gólnál viszont tüzes talpalávalót játszanak. A focisták nagyon jól néznek ki, hozzávetőleg 7000 poligonból állnak és több mint 1000 mozdulatot adhatunk elő velük.







SUB REBELLION

Kiadó: Metro 3D **Fejlesztő:** IRD1
Megjelenés: 2002. vége (PAL)

Az IRD1 programja egy nem túl népszerű játékstílushoz tartozik: tengeralattjáró-szimulátor lesz. 2139-ben járunk, amikor hatalmas földrengések miatt a tektonikus rétegek összeakadnak, és a szárazföldek víz alá kerülnek. Hat évvel később már alig pár kis sziget lóg ki a végtelen óceánból, és a romokon két ország, a Meluguis Birodalom és a Szövetség marakodik. Mi az utóbbit fogjuk szolgálni, 23 misszión keresztül. A járművek a víz valós fizikája szerint közlekednek, tehát ne számítsunk kézifékes kanyarvételre Cronus nevű gépünkkel – a manőverezés meglehetősen bonyolult lesz. Ettől eltekintve azonban szokványos akciójáték-elemek várnak ránk: százféle megvásárolható fegyver és kiegészítő, védekező és támadó küldetések, titkos járművek. A grafika a „szódával elmegy" kategóriába tartozik, de egy ilyen rétegjátéknál amúgy sem ez a legfontosabb.







CHAOS LEGION

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. vége (PAL)

Nagy meglepetésre a Capcom körülbelül két héttel a Tokyo Game Show után mutatta be a világnak legújabb játékát, a hasonló című képregény alapján készülő Chaos Legiont. A főhős egy Sieg Wahrheit nevű lovag lesz, mégpedig a Dark Seal rendből. Ehhez képest igencsak meglepő, hogy legfőbb ellenfelünk is eme szervezet tagja. Pontosabban csak volt tagja, ugyanis Victor Delacroix megdurrantja a rend szent kardját, a Sötét Pengét, és új szektát alakít. Miközben üldözzük, különböző hordaszám megidézett démonokat kell levernünk, de a kitartó lovagokat egy gyönyörű hölgyemény, Siela Riviere szerelme jutalmazza. A Chaos Legion a fejlesztők szerint egy „fantasy opera" lesz, ami igazából egy RPG-vonásokkal színezett akciójátékot jelent: 3D-s környezetben kell bolyonganunk, és a leölt ellenfelek után kapott XP-ből új kombókat, képességeket vehetünk. A játék során barátokra is szert tehetünk, ők a harcokban minket segítenek (mint az Onimusha 2-ben). A Capcom meglehetősen biztos a program sikerében, csak Japánban egymilliós eladásokkal számolnak.







ABDUCTED

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Contraband
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



A Contraband egy nemrég alakult fejlesztőstúdió, akiknek az Abducted lesz az első konzolos játéka. Hősünk egy sztáziskamrában tér magához, ráadásul úgy, hogy semmire nem emlékszik saját magáról, nem tudja, hol van és mit kellene csinálnia. A feladatunk az lesz, hogy ezekre a kérdésekre megtaláljuk a választ – az mindenesetre hamar kiderül, hogy egy idegen űrhajón vagyunk, és valami vadászik ránk. Az óriási űrbárka egyes pontjai romosak, és mindenfelé idegen létformák tenyésznek, tehát életben maradni igen nehéz lesz. Maga a játék egy külső nézetes horror-kaland, jónéhány pusztító fegyverrel, és sok tárgyhasználattal, logikai feladvánnyal. A grafika kivételesen szép lesz, köszönhetően a kismillió effektnek, amit a fejlesztők használnak – valószínűleg nem kell sokat várniuk a kiadók jelentkezésére.





APRÓLÉK

■ A Tecmo bejelentette, hogy a Dead or Alive-sorozat következő része (nem számítva persze a Beach Volleyballt) jövő év végén jelenik meg DOA code: Chronos címmel (azt is rögtön hozzátették, hogy ez nem a DOA 4 – arra még egy évet várni kell). A kiadó a Microsoft lesz, a fejlesztő természetesen a Team Ninja, az egyetlen platform pedig az Xbox.

■ Akira Kurosawa 1954-es kultfilmjéből, a „Hét szamurájból" játék készül. A jogokat a nálunk szinte ismeretlen, ám Japánban a nevesebbek közé számító Sammy vette meg, akik mindent megpróbálnak a nagy felhajtás és az eredetihez való minél nagyobb hűség érdekében: a karaktereket a neves grafikus, Moebius tervezi, a program producere pedig Hisao Kurosawa lesz, a rendező egyik fia. Megjelenés jövőre, PS2-re.

■ A SquareSoft október 22-én tart egy nagyszabású sajtókonferenciát, és azt már közölték, hogy legalább egy új játékot akarnak ott bemutatni. Remélhetőleg következő számunkban már a FFXII-ről számolhatunk be!

■ A Big Blue Boxnál Xboxra készülő monumentális szerepjáték, a Project Ego megkapta végleges címét, ezentúl Fable-ként fogunk rá utalni.



■ A TDK bejelentette, hogy Xboxra készül a Shrek Super Party. Ez egy társasjáték, amiben a Shrek-film szereplőivel kell 30 minijátékban legyőzni a többieket.

■ A Sega amerikai szárnya egy játék erejéig összeállt Michael Crichtonnal, aki többek között olyan könyveket írt, mint a Kongó, vagy a Jurassic Park. Crichton írja a forgatókönyvet, a Sega pedig ez alapján a programot.

■ A Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox) ugyan nem lesz online játszható, viszont új pályákat és fegyvereket lehet majd hozzá havi rendszerességgel letölteni.



■ A Project Gotham Racing 2 (Xbox) megjelenését előrehozták, a jelenlegi ütemezéssel a program nem 2004-ben, hanem 2003 végén jelenik meg.

■ Az Electronic Arts bejelentette, hogy az amerikai focit bemutató Madden NFL 2003-ból nyolcszor annyi fogyott, mint a Sega rivális programjából, az NFL 2K3-ból. Történt ez annak ellenére, hogy az amerikai sajtó egyöntetűen a Sega-játékot ítélte jobbnak.

KING OF ROUTE 66

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** AM2
Megjelenés: 2003. március (NTSC)







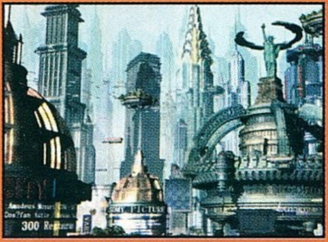
A 18 Wheeler után a Sega egy újabb kamionos játékot fejleszt PS2-re. Az eredeti nem volt túl népszerű, annak köszönhetően, hogy körülbelül egy óra alatt végig lehetett játszani – ezen most mindenképpen változtatni akarnak. A programban Illinois államból kell eljutnunk Kaliforniába, a 66-os úton – és összesen nyolc pályán – keresztül. Mindenhol több küldetésünk lesz, melyek általában a rivális Tornado Corporation járműveinek tönkretételével, illetve leelőzésével kapcsolatosak. Ha jól teljesítünk, akkor mindenhol meghódíthatunk egy hölgyet, így a napfényes tengerparton már nyolc nő liheghet a nyomunkban (ami, a nyolc anyósjelöltet figyelembe véve, valljuk be, elég nyomasztó perspektíva). Tizennyolc keréken guruló szekerünket kedvünkre átfesthetjük, és új alkatrészeket is szerezhetünk hozzájuk, amelyekhez a minijátékokban juthatunk hozzá. A program a 18 Wheeler grafikus motorját használja, így körülbelül olyan – azaz közepes – grafikára számíthatunk.

APRÓLÉK

■ A svéd kiadó, a Paradox megszerezte a Conan-jogokat, és a játéklicencet rögtön tovább is adták a TDK-nak.

■ Az Empire Interactive megszerezte a következő Chow Yun-Fat film, a Bulletproof Monk jogait, és jövőre már meg is jelenteti az ezen alapuló játékot. A Vivendi pedig a következő Tarantino-filmre, a Kill Billre csapot le hasonló módon.

■ Közvetlenül lapleadás előtt érkezett a hír, hogy az Enix eltolta a Star Ocean megjelenését novemberről jövő márciusra.



■ A Super Mario Sunshine (GC) eladásai átlépték az egymilliós határt. A programból Japánban 600.000-et, Amerikában 350.000-et, Európában pedig – az első héten! – 175.000-et adtak el.



■ Az Ubi Soft 2008-ig meghosszabbította szerződését a Cyan Worlds nevű céggel, így eddig biztosította magának a Myst-játékok jogait. Idén jön ki a Myst 3 PS2-re és Xboxra, jövőre pedig a Myst Online várható (bár ezt egyelőre csak PC-re jelentették be).



■ A SquareSoft bejelentette, hogy elérték a 120.000 előfizetőt Playonline hálózatukban. A cég egy korábbi bejelentése szerint körülbelül 200.000 előfizetőnél térülnek meg a befektetések, ezt a tervek szerint még az idén el akarják érni.

■ A From Software egy sajtóközleményben három RPG-t jelentett be. A Gold Star Mountain (GC) egy Pokémon-szerű játék, lesz, ahol kis lényeket nevelhetünk, új képességeket taníthatunk nekik. A Shadow Tover Abyss (PS2) egy régebbi PSX-es játék felújított változata, amiben véletlenszerűen generált labirintusokat kell kifosztani. A Gaia Blade (Xbox) egy komolyabb hangulatú szerepjáték lesz, szerteágazó kaszt- és képzettségrendszerrel, valósidejű csatákkal.

■ Az Eidos még idén kiadja focimanager-programjának felújított változatát Xboxra, a Championship Manager 02/03-at, és közölték: a jövőre megjelenő CM4 már online is játszható lesz.

DRAGON BALL Z BUDOKAI

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Bandai
Megjelenés: 2002. november 29. (PAL)



Mintegy két hónappal a megjelenés előtt az Infogrames közkézre adta az első információkat és képeket az első újgenerációs Dragon Ball Z-játékról. Az Európában Budokai alcímre hallgató program (Amerikában Legendary Super Warriors címmel jön ki) a DBZ-fanok megvalósult álma lesz: a sorozat 23 szereplőjének bőrébe tudnak bújni. A leghíresebb karakterektől kezdve a csupán egyetlen epizódban feltűnt rosszfiúkig mindenki itt lesz és összesen 29 pályán eshetnek egymásnak. Minden harcosnak legfeljebb 60 mozgása lehet, de a Story-mód elején ennek csak felével bírnak, és természetesen a megnyert meccsek után tanulhatunk új trükköket. Később harcosaink mozgásrepertoárját teljesen kedvünk szerint alakíthatjuk, és feltápolt figuránkat egy memóriakártya segítségével mások hősével is összeereszthetjük. Emellett lesz egy Tenkaichi Budokai elnevezésű játékmód is, ami egy általunk összeállított bajnokságot jelent.







DAKAR2

Kiadó/Fejlesztő: Acclaim
Megjelenés: 2003. február 28. (PAL)

A tavaly megjelent Paris-Dakar Rally alacsony színvonalának köszönhetően hatalmas bukás volt az Acclaimnak, ám a cég nem adja fel. A második rész (valami rejtélyes oknál fogva nem az első rész alkotói készítik...) szinte mindenben megújul – legalábbis az ígéretek szerint. Rengeteg új kocsi, teherautó és motor szerepel, ráadásul ezeket szét is törhetjük, ami a kezelhetőségükre is hatással lesz. A 6500 mérföldes verseny alatt különböző tájakon kell versenyeznünk, kezdve a párizsi utcáktól a marokkói hegyvidéken át a Szahara homokdűnékkel tarkított sivatagáig. A versenyek időre mennek, de nem úgy, mint a való életben: itt checkpointokat kell elérnünk a rendelkezésre álló idő alatt, szóval aki a raliverseny szimulációjára számít, az bizony csalódni fog. Egy teljesen új grafikus motor dohog a játék alatt, és ez a képek szerint csodás dolgokra képes: remélhetőleg mozgás közben is így fog kinézni a program.







WRECK 'N KREW

Kiadó: ? **Fejlesztő:** DarkBlack
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)



Ez a program az Asylum mellett a DarkBlack másik próbálkozása a játékpiacon. A Wreck'n Krew-ban robbantási szakértőket kell irányítanunk, és ezt alaposan ki is használhatjuk: mindent – a legnagyobb házaktól kezdve a deszkából ácsolt bódékig – fel tudunk robbantani. Persze ez nem mindig célravezető, ugyanis a pályákon (pl. roncstelep, olajfúró-torony, metropolisz) lesz pár konkrét célunk, amiket időre kell teljesíteni. Nyolc karakter áll rendelkezésre (ebből négy titkos, de jó szerepléssel megnyitható), melyek például sebességben vagy a rombolóerőben térnek el egymástól. Ellenfelünk egy Arnie nevű kölyök, aki szabadidejében robotokat fabrikál, és azokkal támad ránk – minden megsemmisített robot után pénzzel leszünk gazdagabbak, amiből új felszerelési tárgyakat vehetünk.



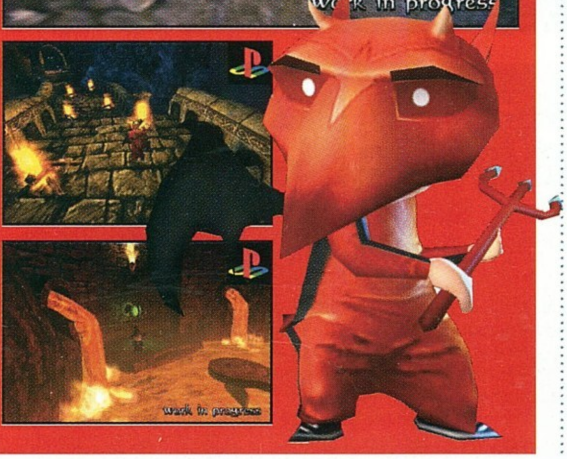
HALLOWEEN

Kiadó/ fejlesztő: Wanadoo

Megjelenés: 2002. november (PAL)
2003. január (PAL)

Halloween éjszakáján egy csapat kisgyerek tér be egy furcsa, romos házba, hogy édességet kéricséljen az ott lakóktól. A boszorkánynak öltözött Alicia, és az ördögjelmezben levő Greg kicsit lemaradnak, és amikor újra megtalálják a többieket, azok már kővé változva fekszenek a padlón. Az egyetlen mód, hogy megmentsék őket, ha belépnek a holtak országába, és megkeresik kis társaik lelkét. A Halloween egy platformjáték lesz, amiben bármikor válthatunk a két karakter között, különleges képességeiket kell kihasználnunk. Alicia immunis a hidegre, képes megfagyasztani a vizet és a lávát, ráadásul kalapját magára húzva sérthetetlenné is válhat. Ezzel szemben Greg a forróságot, a tüzet képes elviselni, és tripla-ugrással kivégezheti a nagyobb ellenfeleket is. Utóbbiak cseppet sem néznek ki félelmetesen, dacára annak, hogy démonokról, vámpírokról, csontvázakról és farkasemberekről van szó.





VULTURES

Kiadó: CDV **Fejlesztő:** Grin

Megjelenés: 2003. ősz (PAL)

A Vulturesben a gladiátorok életébe kóstolhatunk bele, méghozzá a ranglétra legaljáról indulva. Egy kezdő harcost alakítunk (16 figura közül választhatunk), aki egy kapzsi kereskedő tulajdonában van. A végső célunk a szabadság kivívása lesz, de ehhez rengeteg csatából kell győztesen kikerülnünk. Fegyvereket a legyőzött ellenfelektől vehetünk el, és a választék hatalmas lesz, csakúgy, mint arénákból. (A „hatalmas" szó itt azt takarja, hogy a fejlesztők ezt így fogalmazták meg, konkrét adatok helyett.) A játék egy alternatív korban játszódik, ahol az indiánok igázták le a világot, és a technika körülbelül a XV. századi szinten maradt. A poros falvak főterétől a főváros többszintes, labirintusokkal tűzdelt arénájáig legalább húsz helyen küzdhetünk. Az egy-az-egy elleni párviadaloktól akár tizenhat fős ütközetekig minden lehetséges összeállításban harcolhatunk. Sajnos a fejlesztők még nem nyilatkoztak a többjátékos-módról.





INQUISITION

Kiadó/fejlesztő: Wanadoo

Megjelenés: 2002. vége (PAL)



Matthew számára nem kezdődik jól az 1348-as esztendő: pestisjárványban elveszti szüleit és kénytelen tolvajnak állni, ráadásul első párizsi portyáján elfogják és tömlöcbe vetik. A börtönben aztán egy cellába kerül egy haldokló templomos lovaggal, aki egy rejtélyes pecsétet bíz rá – a kulcsot a templomosok kincséhez. Innentől kezdve ennek megszerzése lesz a célunk. Először is meg kell szöknünk a sittről, aztán ki kell derítenünk, hogy hol van a kincs, és eztán már csak fel kell markolnunk. Ja, és életben is kell maradni. Ez nem lesz olyan könnyű, mert Matthew csak egy hosszú tőrrel van felfegyverezve, és az inkvizítorok nagy erőkkel keresik, Párizsban például minden őr ismeri a személyleírását. A direkt akció helyett inkább a csendes osonásra, a hátulról támadásra, az árnyékban rejtőzésre kell koncentrálnunk, és úgy kell elemelnünk a nekünk tetsző tárgyakat, hogy ez csak akkor tűnjön fel, ha már messze járunk.





APRÓLÉK

■ A MotoGP Online (Xbox) nem csak boltban lesz megvásárolható, de akinek megvan az eredeti, az letölthet hozzá egy kis kiegészítőt, amivel az is kipróbálhatóvá válhat neten keresztül. Ezen felül készül a MotoGP 2 is.

■ Japánban már megjelent a Phantasy Star Online GameCube-os verziója, és a vásárlók 50%-a vette meg a hozzá kapható modemet. Körülbelül egy héttel később a játékosok már felfedeztek egy programhibát, amivel tárgyakat lehet duplikálni, és ezt a lehetőséget mind a mai napig nem tudták kijavítani.

■ A Sega meglepetésekkel készül az Xbox-tulajoknak: nem elég, hogy a House of the Dead 3-ban, és a Panzer Dragoon Ortában benne lesz az eredeti játék is, de novemberben egy új programot jelenetek be, mégpedig egy MegaDrive-os vagy Saturnos program átiratát.



■ A Xicat kihozza angolul a japán Exe Chasert, egy meglehetősen gyenge Xbox-ra készült RPG-t. Az új cím: Black Stone: Magic & Steel.

■ A Sega és a D3 új céget hoztak létre, a 3D-AGES-t. Ez azzal fog foglalkozni, hogy régi Sega-programokat hozzon ki PS2-re, változatlan grafikával és tartalommal, és természetesen csökkentett áron. Jövőre 15 címmel akarnak előrukkolni.

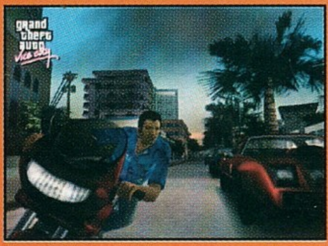
■ A Capcom máris megkezdte az Auto Modellista 2 fejlesztését, szintén PS2-re. A fő cél az, hogy egyszerre akár nyolcan is kergetőzhessünk a neten keresztül.

■ Dél-Koreában egy ember a játék túlzásba vitele miatt halálozott el. A férfi egy Internet-caféban 86 órán keresztül egyfolytában játszott, evés és alvás nélkül. Vigyázzatok magatokra, 50 óránál ne játsszatok többet egyhuzamban!



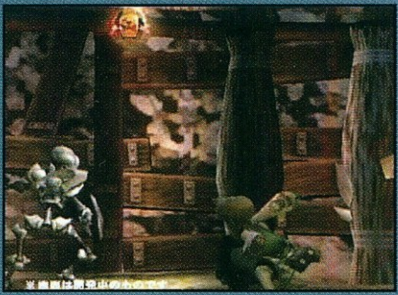
■ A Sierra eltolta a Malice (PS2, Xbox) és a SWAT: Urban Justice (Xbox) megjelenését, jövő év elejére.

■ Az igazi GTA-rajongók igencsak el fognak szegényedni, mert a Vice City zenéje egy hét CD-s gyűjteményben fog megjelenni. A Sony támogatásának köszönhetően olyan előadók lesznek a játékban, mint a Judas Priest, Blondie, vagy a Kool and the Gang.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE

Kiadó: SquareSoft **Fejlesztő:** Game Developers Studio
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)





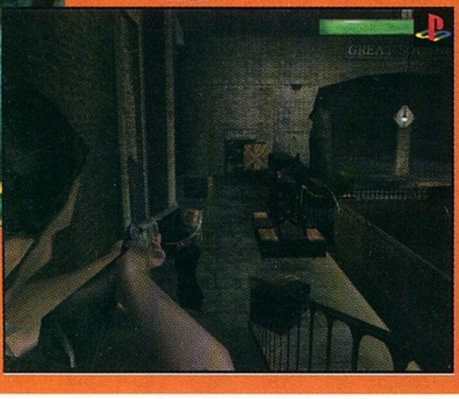

A Square megtörte végre a hosszú titoktartás, kiderült, hogy milyen is lesz a GameCube-ra készülő Final Fantasy. Yoichi Wada, a Nintendo segítségével alakult fejlesztőcsapat vezetője közölte, hogy a játékot Japánban még ebben az üzleti évben, azaz 2003 márciusáig ki akarják hozni. Ez körülbelül egy éves fejlesztési időt jelent, ami azért nagyon rövidnek tűnik. Ennek több magyarázata is van. Az egyik például az, hogy a programozók elmondása szerint a GameCube-ot sokkal könnyebb programozni, mint a PS2-t. A másik ok, hogy a játék közel sem lesz olyan nagyszabású, mint mondjuk a Final Fantasy X volt. A harcok valós időben zajlanak, kicsit a Kingdom Heartshoz, vagy a Zeldához hasonlóan, de itt három karakterünk lesz. A programnak készül egyébként a GBA-s változata is, amit akár négyen is lehet majd játszani. Sőt, a két verzió kompatibilis lesz egymással, legalábbis annyiban, hogy ha a GBA-t használjuk kontrollerként, akkor annak képernyőjén mindig láthatjuk, hogy milyenek a statisztikáink, azaz például mennyi HP-nk van stb. Ráadásul ha rendelkezünk mindkét verzióval, akkor titkos dolgokat is megnyithatunk a kalandban; ezekről azonban egyelőre nem tudni többet (nyilván azért, mert titkosak). A SquareSoft mindenesetre sikert vár a programtól, legalább egymilliós példányszámot szeretnének elérni *minden kontinensen* (ez lenne az első ilyen GC-s játék)!

CURSE THE EYE OF ISIS



Kiadó: Wanadoo **Fejlesztő:** Asylum
Megjelenés: 2003. nyár (PAL)

A francia Wanadoo ebben a hónapban két horrorjátékot is bejelentett, a Curse egy ősi egyiptomi szobor, „Ízisz szeme" közül bonyolódik a XIX. század végén. Az átkozottnak tartott műalkotást valaki elemeli a British múzeumból, Londonban pedig egyre több haláleset történik. Darian Dane-re, egy fiatal mérnökre és barátnőjére, Verity Suttonra vár a feladat, hogy a szobrot megtalálják és visszajuttassák abba a piramisba, ahonnan anno elhozták a régészek. Utunk Londonon és Portsmouthon át, majd hajón vezet Egyiptomba, összesen nyolc helyszínen keresztül. A küldetéseket felváltva kell teljesítenünk a két karakterrel, bár a pályán kolbászolva néha összetalálkozhatunk a másikkal is, amikor tárgyakat is cserélhetünk egymás között. Az egyszerű nyílpuskától a lángszóróig hét fegyvert használhatunk a zombik, múmiák, megelevenedett szobrok, illetve az emberi zsoldosok ellen.





ASYLUM



Kiadó: ? **Fejlesztő:** DarkBlack
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)

A reality-showkat körülvevő őrületet lovagolja meg Asylum, igaz, kicsit kiforgatva a szabályokat (de így sokkal jobbak!). A WKYZ tévécsatorna következő nása az, hogy négy önként jelentkezőt beküldenek hermetikusan lezárt romos épületbe, ami azelőtt őrültekházaként funkcionált, és minden lépésüket közvetítik. A versenyzőknek a szabályok szerint külön kell válniuk, és az kapja a tízmillió dollárt, aki élve kibír 24 órát. Bent persze nincs minden rendben, hamarosan feltűnnek az első kóbor zombik, amiket azután bőséggel követnek a szellemek, a ghoulok és más élőhalott csúnyaságok. Még szerencse, hogy a résztvevőket felszerelték egy shotgunnal, így védekezni tudunk ellenük. Később ez már nem lesz elég, de szerencsére találhatunk lángszórót és gépfegyvereket is a romos épületben. A játék végén még életben maradt társainkkal is le kell számolnunk – elvégre a tíz milkót csak egy ember rakhatja zsebre. (Már most reménykedünk a folytatásban, ahol viszont a reality-showk kitalálóival lehet majd leszámolni.)



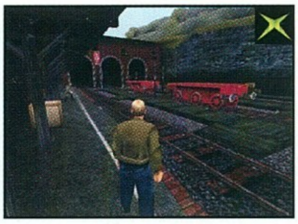


THE GREAT ESCAPE

Kiadó: SCi **Fejlesztő:** Pivotal Games
Megjelenés: 2003. tavasz **(PAL)**

A Codemasters Prisoner of War című játékának sikerén (jóval többet hozott, mint amennyit vártak tőle) felbuzdulva, az SCi bejelentett egy új „lopakodok-és-elszököm-a-német-fogolytáborból" stílusú programot. A megtörtént eseményen alapuló film adja a témát (Steve McQuinn és Charles Bronson is játszottak benne) és a karaktereket, de a lehetőségeink itt sokkal szélesebbek, mint amelyeket a filmből megismerhettünk. A program három fejezetre lesz osztva: az első, a leglassabb, igazi lopakodós részben össze kell gyűjtenünk egy kis csapatot, és be kell szereznünk a szökéshez elengedhetetlen felszerelést. A második epizód maga a szökés, ahol már több akció lehet: a németeket leüthetjük, megkéselhetjük, de nyílt csatákra azért nem kell számítani. A harmadik fejezet az eszeveszett menekülés lesz, és igen érdekes, hogy három különböző irányba is mehetünk: gyalogszerrel északra, Svédországba, lopott motorokkal Svájc felé, vagy egy tehervonaton elrejtőzve a Pireneusokba. A három karakter között bármikor válthatunk: egyikük a zsebtolvajláshoz ért, a másik kitűnően beszél németül, a harmadik pedig fel tudja törni a zárakat.

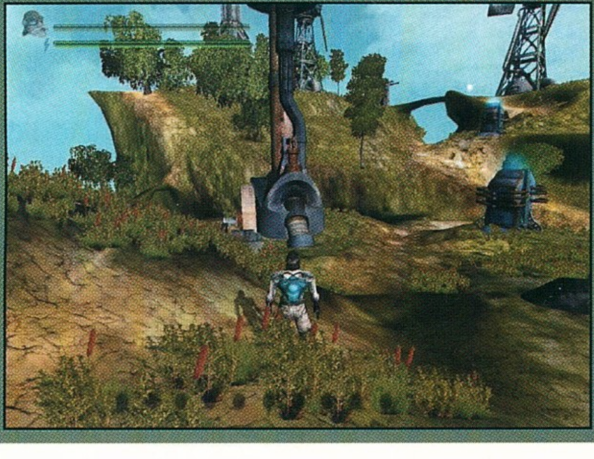




PROJECT NOMADS

Kiadó: CDV **Fejlesztő:** Radon LAbs
Megjelenés: 2003. nyár **(PAL)**

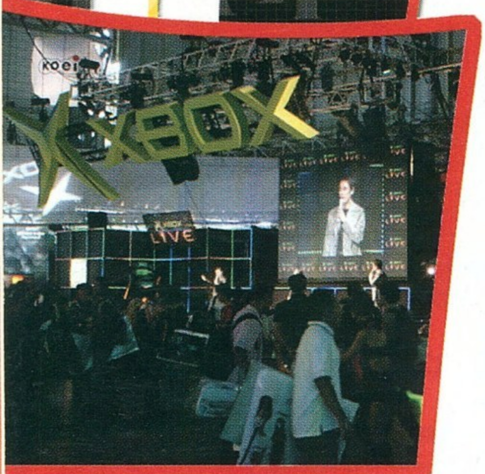
A Nomádok bolygóján a szárazföldeket felrobbantották az idegenek, de nem tudták végleg kipusztítani a fajt. Ugyan csak kis szigetek maradtak, melyek a levegőben repkednek, de ezeken néhányan még élnek – és bosszút forralnak. Mi is egy ilyen nomádot alakítunk, a rendkívül erős Goliathot, vagy a különböző elektronikus herkentyűket gyártó Johnt, esetleg a gyönyörű varázslólányt, Susie-t. A saját kis szigetünkön kezdünk egy kis erőművel és egy házzal. Ebből kell egy repülő erődöt létrehozni, mégpedig úgy, hogy bejárjuk a környező szigeteket, és megkeressük rajta a régi világ tárgyait, az ereklyéket. Ezekből kell felépítenünk az újabb és újabb gyárakat, védelmi és támadó ütegeinket, és az ezek működéséhez nélkülözhetetlen erőműveket. A szigetek között szabadon mozoghatunk, és az épületeket magunk is használhatjuk; sőt, még repülőbe is ülhetünk (ha már el tudjuk készíteni), hogy megvédjük tulajdonunkat. Nyolc nagy küldetés, számtalan almisszió, titkos vagy eldugott helyszín vár ránk, no meg hat megtanulható varázslat.







Tokyo Game Show 2002



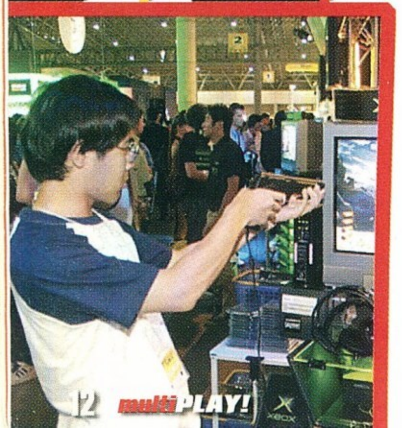
A Tokyo Game Show a legnagyobb japán játékkiállítás, noha az elmúlt években – a konzolok egyre növekvő népszerűségének dacára – nem hozta legjobb formáját. A show története 1996-ban kezdődött, amikor megalakult a CESA (Computer Entertainment Software Association), azaz a japán szórakoztatóelektronikai cégeket tömörítő szervezet. A legtöbb keleti cég tagja a szervezetnek, viszont érdekes módon sem a Nintendo, sem a Microsoft nem lépett még be – a vezető szerep így a Capcomé, a Konamié, a Namcoé, a Segáé és persze a Sonyé. A CESA-ban részt vevő kiadók többsége korábban a Tokyo Toy Show-n állított ki, a különböző figurákat, műanyag játékokat bemutató más cégekkel együtt. 1996 júniusában azonban megszervezték saját eseményüket, az első Tokyo Game Show-t. 1997-től évenként már kétszer – általában márciusban, illetve októberben – vonultak ki valamelyik nagy tokiói rendezvényterembe. Az ezredfordulóig (az egyszerűség kedvéért most fogadjuk el axiómának, hogy 2000-ben volt) minden a legnagyobb rendben volt, a látogatók száma folyamatosan növekedett. A kiállítóké viszont egyre csak csökkent – és ez egy idő múlva magával vonta az érdeklődők elmaradását is. A Nintendo és az Enix viszonylag korán eltűntek, a SquareSoft pedig a kilencvenes évek végén követte őket. A CESA persze mindent megpróbált: tavaly már sikerült visszacsábítani minden nagy renitenst (ellenben rengeteg kisebb cég tűnt el), ám a kiábrándító látogatottsági adatok miatt októberben meghozták a döntést: ezentúl minden évben csak egyszer jönnek össze a japán fővárosban – mégpedig kora ősszel. (Talán az amerikai E3 egyre növekvő sikere is hozzájárulhatott ahhoz, hogy a kiadók úgy gondolták, elég egy tavaszi esemény, amelyen bemutatják a már bemutatható állapotban levő fejlesztéseiket…)

Az idei tehát már a tizenkettedik alkalom volt, de ezúttal sem volt minden rendben a TGS körül. Ezúttal a Nintendo "jelentett beteget", pedig ha valaki, akkor ők igazán nagy tömeget képesek megmozgatni (valószínűleg több ezren megmozdultak volna mondjuk egy kis Zeldázás, netán Pokémonozás miatt). Így a show-csinálás maradt a Konami, a Sega és a Microsoft feladata – és egész jól végezhették, lévén a látogatók száma megugrott (a rendezőség szerint majdnem 150.000-en voltak kíváncsiak a háromnapos rendezvényre).



A TGS egyébként nem csak abban tér el az E3-tól, hogy senki nem beszél érthető nyelven (ráadásul a leírt szövegből is igen nehéz, mondhatni lehetetlen némi információt kisilabizálni), hanem abban is, hogy itt a – bárki által megvehető – belépő igen olcsó, 2000 forintnak megfelelő jenért kapható. Ennek következtében aztán elképesztő tömegek lepik el a standokat, gyakran a kedvenc karakterüknek beöltözve. Volt itt Mario, komplett Final Fantasy-csapatok, valamint pár figura szinte mindegyik verekedős játékból. A legnépszerűbb játék a Star Ocean volt az Enixtől, általában három órás sorban állás után lehetett csak kipróbálni. Emellett nagyon nagy volt a forgalom a Devil May Cry 2, a Silent Hill 3 és a Virtual On: Marz körül. A SquareSoft várakozáson alul szerepelt, az Unlimited SaGa mellett tulajdonképpen semmit nem tudtak felmutatni (habár GBA-n azért taroltak a FF Tactics-szal). Sem a FF XII, sem a FF Crystal Chronicles nem volt kint, és a tizedik rész két kiegészítője sem volt látható – ezek bemutatkozására valószínűleg az E3-ig várhatunk.

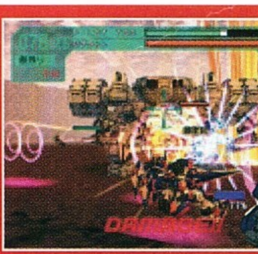
Az alábbi megjelenési dátumok egyébként kizárólag Japánra vonatkoznak, erre fél/egy évet kell rászámolni, azoknál a programoknál, amelyek egyáltalán méltóztatnak átúszni az óceánon, vagy ellátogatni az európai kontinensre. Ennek valószínűsége akkor 100%, ha a kiadó már bejelentette, hogy ez meg fog történni. 80%, ha a hivatalos bejelentés még nem történt meg, de a dolog nagyon valószínű (például ha a sorozat előző része kijött). A 60% esélyt kapott programok esetén még mindig van esélye egy angol verziónak, de mérget azért ne vegyünk rá. A 40% már igen valószínűtlen, a 20% pedig inkább 0.0001%-ot jelent, mert utóbbiak tipikusan a japán piacra készültek. Persze a reményt sosem szabad feladni, egy merészebb kiadó bármikor felbukkanhat (ezért is nem osztottunk zéró százalékot).



VIRTUAL ON: MARZ

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Hitmaker
Megjelenés: 2003. nyár
Angol nyelvű változat esélye: 40%

A Sega egyik régi, 1995-ös játéktermi masinája volt az első Virtual On-játék, amit azóta hat különböző kiadás követett (többek között Saturnon és DC-n), persze csak Japánban – Európában csak az első jött ki. A következő rész is az eddigi hagyományokat követi: hatalmas robotok csépelik egymást a szabad ég alatt, miközben a szűkös időlimittel is meg kell birkózniuk. Mi is egy ilyen masinában, a Temjinben ülünk, ami egy karddal és egy lézervetővel van felszerelve, habár a pályákon egyéb cuccokat is találhatunk (például többféle gránátot). Sztori-módban egy komplett háborút kell megvívnunk, méghozzá jó játéktermi hagyományok szerint: amíg le nem vertük az adott területen található ellenfele(ke)t, nem nyílik meg a továbbvezető út. A küldetések hat-hét ilyen egységből állnak, a végén mindig egy főellenféllel; a TGS-en bemutatott szinten például egy tankkal. Az eddigi részekben fontos szerepet kapott az egymás elleni játék, ám erről (esetleg online módról) nem nyilatkoztak a fejlesztők.











STARCRAFT: GHOST

Kiadó: Universal Interactive **Fejlesztő:** Blizzard/Nihilistic
Megjelenés: 2003. vége
Angol nyelvű változat esélye: 100%

Már régen napvilágot látott a hír, hogy az egyik legsikeresebb PC-s fejlesztőcsapat, a Blizzard egy új játékot fog bemutatni Tokióban. Sokan talán meglepődtek – bár a helyválasztásból logikusnak tűnt –, hogy egy kizárólag konzolokra megjelenő programról van szó (Xboxon és GC-n mutatták be, hogy PS2-re megjelenik-e, azt egyelőre nem tudni). A mai napig sokak által a legjobb valósidejű stratégiai programnak tartott StarCraftban (1998, PC) szereplő egyik egység bőrébe bújhatunk: speciális kiképzést kapott kémmé, azaz Ghosttá fogunk válni. Az SCG-ben a rajongók legnagyobb örömére az eredeti program legtöbb szereplője, járműve, fegyvere visszatér. A program leginkább a Metal Gear Solidra hasonlít, de Nova (a karakterünk neve) képességeinek köszönhetően sokkal több dolgot tehetünk meg: hyperspeedre kapcsolva rendkívüli sebességre tehetünk szert, a Sighttal átláthatunk a falakon, de akár láthatatlanná is válhatunk (mint a képen), vagy akár megbéníthatjuk különleges fegyverünkkel a gépeket, járműveket. Ehhez számítsuk hozzá a rengeteg használható fegyvert (repeszgránát, lángszóró stb.), mozdulatot (függeszkedés, lopakodás, nyaktörés) és azt, hogy hatalmas ütközetekben vehetünk részt (kérhetünk tüzérségi támogatást, elköthetünk tankokat, stb.).





TECMOék nem robbantottak akkorát, mint azt remélni lehetett, de ez egyedül annak volt köszönhető, hogy játékaik nagy része még nem volt játszható. A kipróbálható **Rygar** mellett levetítettek egy videót a **Dead or Alive Xtreme Beach Vollyball**-ból (Xbox), amivel kétségkívül elnyerték a kiállításon résztvevő hímneműek osztatlan lelkesedését. A lányok szebbek, mint valaha, a kerettörténet bugyutább, mint eddig bármikor, a játékmenetről pedig egyelőre szinte semmit nem lehet tudni. A szintén csak Xboxra megjelenő **Ninja Gaiden**ből is csak egy videóval rukkoltak elő, pedig ennek játszhatóságára nagyon kíváncsiak lettünk volna. Ebben a játékban mindenesetre azon lesz a hangsúly, hogy Ryu lekaszaboljon minden szembejövőt, tekintet nélkül arra, hogy azok emberek, avagy démonok. Szintén videó-formában volt kinn egy új PS2-es játékuk, a **Breaker**. Erről egyelőre nincs sok információ, mindössze annyi, hogy négyen is lehet majd online is játszani, és idegen lényeket kell benne szétlőni – tulajdonképpen egy 100%-ig sci-fi Phantasy Star Online-ként is felfogható. Végül be kell még számolnunk a **Gallop Racer**-széria hatos sorszámot viselő epizódjáról, amiben lóversenyekre fogadhatunk, illetve ezekben akár részt is vehetünk.





BREAKER



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLYBALL

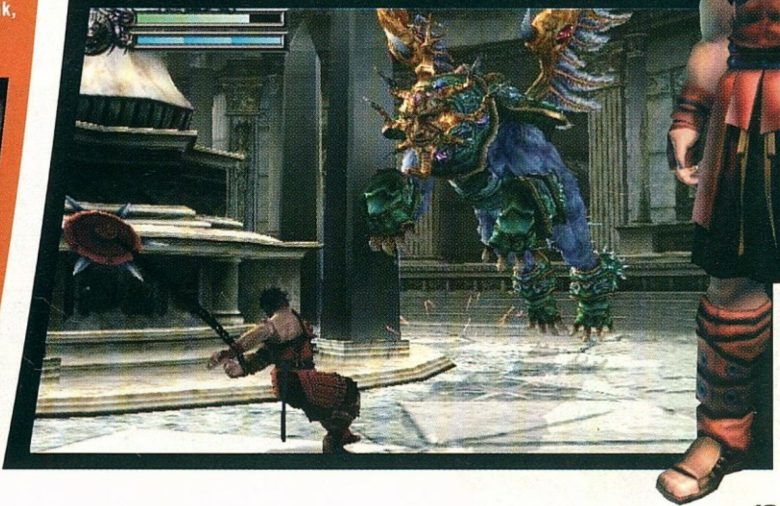
RYGAR

THE LEGENDARY ADVENTURE



Kiadó/Fejlesztő: Tecmo
Megjelenés: 2002. vége
Angol nyelvű változat esélye: 100%

Az első Rygar pont 15 éve jelent meg NES-re, tehát éppen itt az ideje már egy felújított verziónak. Az új változat leginkább a Devil May Cry-ra emlékeztet, szinte folyamatos kaszabolásban lesz részünk, kevés logikai feladvánnyal megspékelve. A különbség, hogy itt a "kamera" a játékidő 95%-ában sokkal messzebb van hősünktől, mint a DMC-ben. A világ az ókori Európa mítoszai alapján készül: legfőbb ellenségeink az életre kelt titánok lesznek, de bőven lesznek más, szintén a görög (vagy az abból lopott római) mitológia alapján kreált ellenfeleink is. Fő fegyverünk egy tüskékkel ékesített pajzs, a diskarmor – amelyet ráadásul egy lánc segítségével lóbálhatunk is (gondoljunk egy agresszív jojóra). A diskarmorral nemcsak harcolhatunk, hanem a környezetet is lerombolhatjuk, hogy új utakat nyissunk meg, és a segítségével még lengedezni is lehet. A grafika rendkívül részletes, a zenét pedig a Moszkvai Filharmonikusok szolgáltatják, tehát a Devil May Cry 2-nek biztosan komoly kihívója lehet a Rygar.





ARMORED CORE 3: SILENT LINE

Kiadó/Fejlesztő: From Software **Megjelenés:** 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 40%

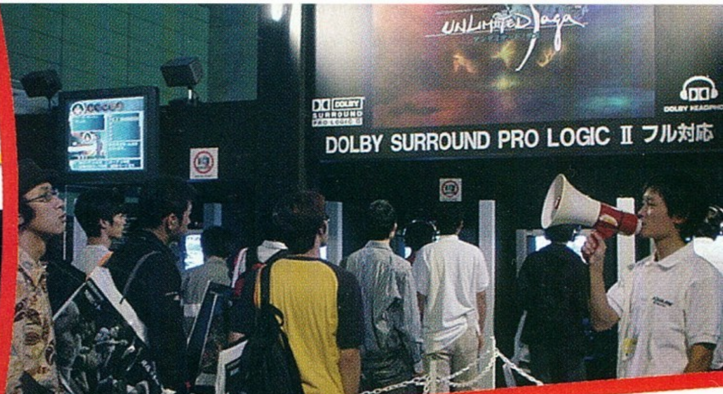
Az Armored Core 3-ról ebben a számunkban olvashatsz bővebben, a japánok pedig nemsokára már egy új epizóddal szórakozhatnak (habár az igazi folytatás, az online is játszható Sigma Project csak 2004-ben készül el). A Silent Line a harmadik rész kiegészítő lemeze, amely az igazi megszállottaknak jelent ínyencséget. A legnagyobb újítás talán az a 200 új alkatrész lesz, amelyekkel felszerelhetjük mechjeinket, ezek közt a vadiúj fegyverektől kezdve a durva páncélokig bezárólag minden kütyü helyet kap. Egy másik fontos dolog, hogy belső nézetet is választhatunk, ahol a "műszerfalról" mindig leolvasható járművünk állapota. Ezen felül számíthatunk tíz új küldetésre is, amelyek az eredeti játék sztorijával párhuzamosan játszódnak, valamint arra az igen hasznos kis opcióra, amivel kedvünkre színezgethetjük a masinánkat.

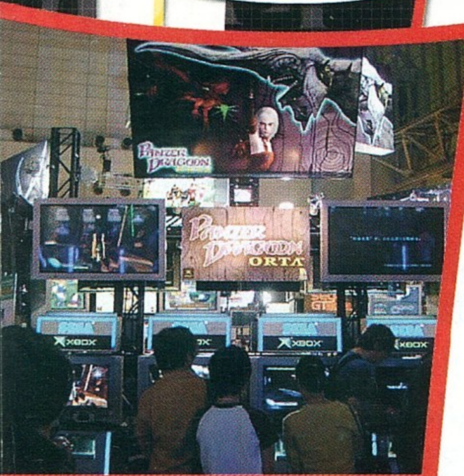




tokyo game show

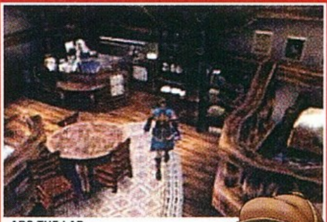






Bár bővebben csak a *Dark Chronicle*-lel foglalkozunk, azért a *SONY* természetesen nem csak egy programot állított ki. A többi játékuk csak és kizárólag japán piacra készült, és számunkra meglehetősen bizarr programokkal rukkoltak elő. Elsőként a *Space Fishermen*t említenénk, ami egy cel-shadinget használó horgászprogram, azzal az extrával, hogy a "halak" a vízen kívül is megélnek, ráadásul visszatámadnak. Aztán itt van a *Gakuroku* (ez magyarul körülbelül annyit tesz: a Fuji lábánál), ami egy társasjáték, teljesen újnak számító szabályrendszerrel és négyjátékos-móddal. A *XI Go* a korábban angolul is megjelent Devil Dice nevű logikai játék PS2-változata, szintén cel-shadinggel, és kooperatív-móddal. Egy rövid videó formájában bemutatták az új, 3D-s *Arc the Lad*-et (Twilight of the Spirits alcímmel), amin az eredeti készítők dolgozgatnak – ez esélyes egy angol nyelvű változatra. Ezen felül játszhatóak voltak a *Bravo Music* és a *Train Simulator REAL: The Yamanote Line* című programok folytatásai is. Utolsóként megemlítenénk a PS2-es internetes böngésző 0.20-as változatát, ami sokkal stabilabbnak ígérkezik, mint elődje, és a multimédiás oldalát is megerősítették. Jövőre azért már szeretnénk látni a Gran Turismo 4-et is...


SPACE FISHERMEN


ARC THE LAD

DARK CHRONICLE



Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Level 5 **Megjelenés:** 2002. november
Angol nyelvű változat esélye: 100%

Szóval akkor a Dark Chronicle. Mivel a japán megjelenés ideje már vészesen közeleg, a fejlesztők kénytelenek voltak elárulni néhány részletet játékukkal kapcsolatban. A DC ugyanolyan stílusú RPG lesz, mint elődje, a Dark Cloud: véletlenszerűen generált labirintusok várnak ránk és a falvakat, városokat is nekünk kell összerakni a megtalált alkatrészekből. A történeten viszont sokat erősítenek, a két főszereplő mellett nyolc másik figurával fogunk vándorolni a világban. A női karakter, Monica egy varázslólány, aki a szokásos varázslatok (pl. Flame, Blizzard) mellett az átalakulás képességével is bír. Átalakulhatunk a már legyőzött ellenfelekké – ilyen formában akár harcolhatunk, netán elvegyülhetünk új fajtársaink között, sőt még beszélhetünk is velük! Ezzel szemben Yuris a gépkezelés mestere, így robotszörnyeket és járműveket irányíthat (lesz például tankja is). A kötelező minijáték sem maradhatott ki: ezúttal halakat kell fogni, amelyeket akváriumban tartva edzhetünk, végül pedig gyorsasági futamokra nevezhetünk be velük.









O-TO-GI





Kiadó/Fejlesztő: From Software
Megjelenés: 2002. vége
Angol nyelvű változat esélye: 60%

Az O-TO-GI-t a From Software "akcióelemekkel dúsított szerepjátéknak" nevezi, habár a TGS-en kiállított verzióban nagyítóval sem lehetett RPG-elemeket találni. Egy Raiko nevű, cingár, komor arcú szamurájt kell irányítanunk, aki egy méretes karddal van felfegyverkezve. Emellett némi mágikus képességekkel is bír, például elképesztő magasakat tud ugrani (sőt, van dupla-ugrása is), ráadásul amíg kardjával suhogtat, addig le sem esik. A már rengeteg játékban (pl. Zelda vagy Shinobi) szereplő "a kamerát az ellenfélhez kapcsolom"-megoldás itt is megtalálható – vagyis rendkívül könnyen harcolhatunk. Érdemes megjegyezni, hogy a környezet teljesen elpusztítható, minden házat, hidat vagy fát lerombolhatunk, avagy kivághatunk – a romok között pedig különféle bónuszok várják a destruktív játékosokat. Már csak azt szeretnénk tudni, hogy mi lesz ebben a szerepjáték?







SHIN MEGAMI TENSEI NINE

Kiadó: Atlus **Fejlesztő:** Atlus R&D1
Megjelenés: 2002. vége/2003 tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 20%

Bár előző számunkban már írtunk az Atlus ezen játékáról, a Tokyo Game Show-n több fontos dolgot is közöltek vele kapcsolatban. Talán a legfontosabb, hogy idén kizárólag az egyjátékos-módot tartalmazó változat fog megjelenni, ezt követi jövő tavasszal a másik, amivel viszont csak online próbálkozhatunk. Szerencsére az elsőben feltápolt karakterünket is használhatjuk a neten, ahol nem csak együtt kalandozhatunk, de turbózott állatainkat is kicserélgethetjük. Utóbbi – mármint a szörnyek elkapása és keresztezése – a játékmenet központi eleme lesz, ugyanis állatkáink a harcban segítenek. A játék egyébként az első 3D-s SMT lesz, és a Dolby 5.1-es hangrendszereket is támogatja. A sztori az istenek és démonok által is sűrűn látogatott MegaTen városában játszódik, ahonnan bármikor átléphetünk egy virtuális világba.



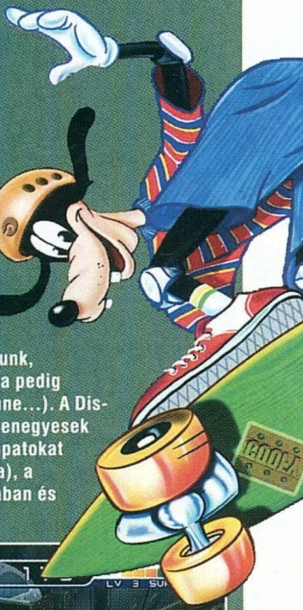






DISNEY ALL-STAR SPORTS JÁTÉKOK

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Osaka
Megjelenés: 2002. vége
Angol nyelvű változat esélye: 100%



A Disney nagyon ráment arra, hogy japán cégeknek kölcsönözze ki híres figuráit – elég, ha csak a Kingdom Heartsra vagy a Disney Golfra (Capcom) gondolunk. A Konami négy sportprogramot fejleszt Miki egér és haverjai főszereplésével, melyek közül most az amerikai focissal nem foglalkozunk. A Disney Skateboarding egyelőre egy egyszerű Tony Hawk-koppintásnak tűnik, a híresebb karakterekkel deszkázhatunk-trükközhetünk a filmekből ismerős pályákon. A Disney Basketball új szabályokkal dolgozik: három a három elleni meccseket vívhatunk, ahol a csapatkapitány egy ismert karakter, a másik két figura pedig kitalált szereplő (nem mintha Goofy vagy Donald nem az lenne...). A Disney Soccer már az eredeti szabályokat követi, lesz bíró, tizenegyesek és minden, amit egy igazi focimeccstől elvárhatunk. A csapatokat itt is egy ismert karakter vezeti (általában csatárt játszva), a többiek pedig valamilyen bolyhos állatkák. A kosárlabdában és a fociban akár négyen is megküzdhetünk.





GUILTY GEAR XX

Kiadó: Sammy **Fejlesztő:** Arc Systems
Megjelenés: 2002. vége
Angol nyelvű változat esélye: 60%







A Guilty Gear előző része (DC, PS2) volt az első 2D-s verekedős játék, ami 640x480-as felbontást használt, és a szép grafika egyre csak javul. Remekül kidolgozott karakterek és egész képernyőt beborító effektek várnak mindazokra, akik még vevők a kétdimenziós harcosokra. Az XX-kitétel tulajdonképpen négy új karaktert takar: Zappát, egy I-no nevű rockert, egy Slayer nevű vámpírvadászt, és Bridget-et, egy fiatal srácot, akit szülei nőnek neveltek. Ezek a karakterek csatlakoznak az eddigi 16 – nagyrészt szintén beteg – figurához. Az eddig is meglevő Tension-mérce (akkor töltődött, ha agresszívek voltunk, és speciális támadásokat lehetett vele megejteni) mellé csatlakozik a Burst-mérce, ami többek között az ellentámadásokhoz szükséges. Az eddigi néggyel szemben itt már öt gombot kell használnunk: az új támadás a Dust Attack, amivel ellenfelünket a levegőbe emelhetjük. A sokak által kritizált, találat esetén azonnali halált okozó szuperkombók megmaradnak – viszont ezeket még nehezebb lesz kivitelezni.

THOUSAND LAND

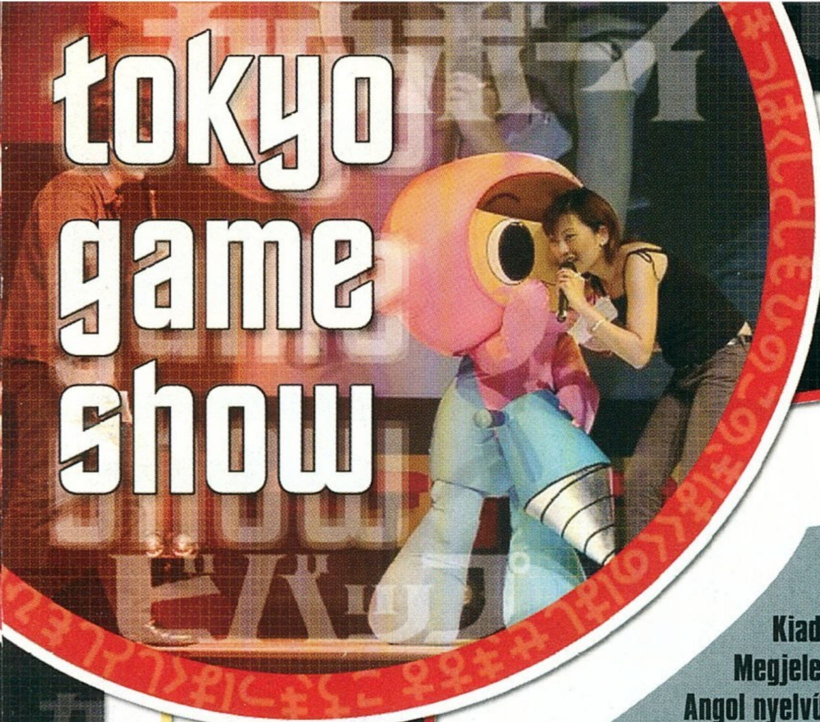
Kiadó/Fejlesztő: From Software **Megjelenés:** 2002. vége
Angol nyelvű változat esélye: 20%

Egy meglehetősen furcsa stratégiai játékot is készítenek a leginkább a meches dolgaikról ismert From Software-nél: a harcmező egyik felét ugyanis mi készíthetjük el. Ebben kulcsszerepet fognak játszani az APO nevű kis lények (ők a sárgás kúpok a képeken), hiszen ők tudnak az eleinte teljesen sík vidékre dombokat felhúzni, esetleg szakadékot ásni. Ezenkívül növényeket is ültethetnek, és több épületet, illetve fegyvert is elhelyezhetünk kis földünkön. Az APO-kat oktatni és nevelni kell, ily módon megtanulhatnak úszni vagy hegyet mászni – a buta APO ugyanis szinte biztos, hogy hamar elhalálozik. Amikor elkészültünk, bejelentkezünk a .Geo néven futó hálózatba (akár igazából is, tehát online is játszhatunk), ahol megkapjuk ellenfelünket. A két területet összekapcsolják, és indulhat az ütközet. Azt kell elérnünk, hogy ellenfelünk központi épületét (a Core-t) elpusztítsuk, ehhez a TELA nevű lények segítségét vehetjük igénybe. Ezeket az APO-k cipelik, és hatalmas pusztítást tudnak véghezvinni ellenfelünk lényei és épületei között. Ha nyerünk, pénzzel, esetleg új épületekkel leszünk gazdagabbak, amivel újra felépíthetjük földünket. A grafika... khmm... funkcionális, talán a játékmenet jobb lesz.





tokyo game show





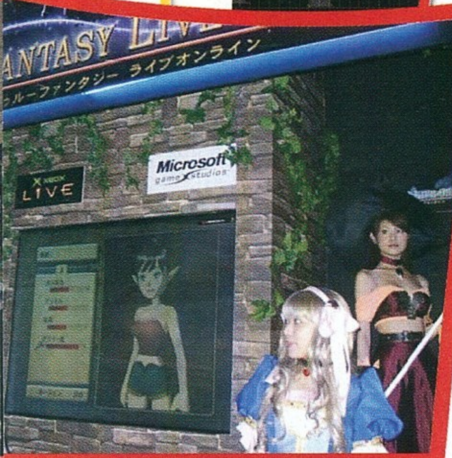
RUNE2





Kiadó/Fejlesztő: From Software
Megjelenés: 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 80%

Az eredeti Rune angolul Lost Kingdoms néven látott napvilágot, és egy meglehetősen egyedi RPG volt (mostanában jelent meg Európában). A csata kártyákkal volt megoldva: karakterünkkel rohangálni kellett a harcmezőn, és miközben kerülgettük az ellenfeleket, a paklinkból idéztük meg a mi szörnyeinket. A folytatásban ötven új kártyát kapunk, ráadásul a harcrendszeren is sokat gyorsítottak – a lényeket immár látjuk a játéktéren, és rögtön nekik is eshetünk, elmarad a bosszantó töltögetés. A kártyákkal megidézett lények irányításán is bütyköltek, most már különféle parancsokkal is elláthatjuk őket. Emellett a grafikára fordítottak nagy figyelmet, az első rész minden negatívumát (sűrűn ismétlődő tereptárgyak, gyenge animációk, "baltával faragott" szörnyek) megpróbálják kijavítani – a képek alapján meglehetős sikerrel.



SILENT HILL 3

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Tokyo **Megjelenés:** 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 100%

A Konami kitűnő thriller-kalandjának következő része már játszható állapotban volt. Az új főszereplőt Heathernek hívják, és a játékmenet csak minimálisan tér el az eddigiektől. Ez egész pontosan azt jelenti, hogy megnő az akció és a tűzharc aránya a programban, ezért már gépfegyverrel is mészárolhatjuk a szörnyeket. A Silent Hill-hangulat azonban itt is marad: elhagyott, baljóslatú tájak, groteszk kinézetű szörnyek, ijesztő hangok és hátborzongató zenék várnak ránk. A történet a Lakeside-i vidámparkban kezdődik (már amennyiben vidámnak lehet nevezni egy ködben úszó parkot, ahol minden játék nyikorog, rozsdás, és potenciális rejteke valami borzalmas lénynek), és többek között be fogunk járni egy hatalmas bevásárlóközpontot, és ennek démonvilági változatát. Utóbbiban vér folyik a falakon, a látást pedig sokszor akadályozza, hogy "elmegy az adás", azaz hangyás lesz a kép. A grafika is sokat fejlődött, főként az arcmimika, illetve a hátterek esetében.









UNLIMITEDSAGA

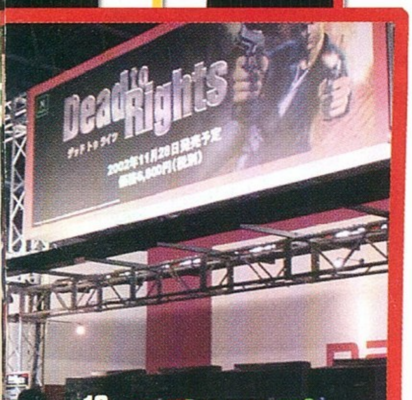




Kiadó: Square EA **Fejlesztő:** SquareSoft
Megjelenés: 2002. december
Angol nyelvű változat esélye: 60%

A SaGa-sorozat (GB, SNES, PSX) mindig is eltért a Square többi játékától: művészibb, vagy – rosszmájúak szerint – kissé elvont volt. Ez a PS2-változatban is megfigyelhető, elsősorban a grafikán. Ezt az új stílust, amit "sketch-motion"-nek neveznek, a professzionális grafikus szoftvereiről ismert Adobe-vel együtt dolgozták ki, és ezt alkalmazva a játék minden képkockája kézzel rajzoltnak tűnik. A harcrendszer is új lesz: minden körben öt parancsot adhatunk ki, függetlenül attól, hogy hányan vannak a csapatban. Ha ez megvolt, akkor egy kis szerencsejáték jön: egy forgó tekercset kell megállítanunk, és ez mutatja meg, hogy milyen hatások járnak az adott cselekedethez (pl. négyszeres sebzés, vagy a támadás egy körrel történő elhalasztása). Két fő karakterünk lesz: egy özvegy nő, Laura, és a fia, Henry. Utunk során persze mások is csatlakozhatnak (legfeljebb nyolcan), és a világ hét elveszett csodáját kell meglelnünk velük.











ZONE OF THE ENDERS THE SECOND RUNNER

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Japan
Megjelenés: 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 100%

A ZOE első része egy frankó kis akciójáték volt, remek grafikával, közepes sztorival és utálatos karakterekkel (a főszereplő kölyök például állandóan azon nyavalygott, hogy nem akar harcolni). A folytatásban – ami Japánban Anubis néven jön ki – mindenen megpróbálnak javítani: kezdetnek kapunk egy új főszereplőt, egy tapasztalt, ámde éppen haldokló katonát, akit csak Jehuty (az eredetiben is szereplő orbital frame, azaz repülő mech) lélegeztető rendszere tart életben. A sztori is bonyolódik, a háború gőzerővel dúl a Mars és a függetlenségre törekvő Bahram-szövetség között, utóbbinak egy szuperfegyver kifejlesztésére irányuló tervét kell megakadályoznunk. A harcrendszer tovább finomodik, ellenfelünket elkapva akár pajzsként is használhatjuk őket, és kapunk egy minden ellenfélre ható lézert is. A grafika átalakult, hogy még inkább egy anime-ra hasonlítson – a mechek egy cel-shadingre hasonlító eljárással készültek, és a füst is rajzoltnak néz ki. Ellenfélből is sokkal több lesz, a főmuftikat leszámítva kilenc fajta van (az eredetiben csak három volt), ráadásul sokkal változatosabb tájakon küzdhetünk a Naprendszer minden pontján: a Jupiter egyik holdjától egy űrállomáson át a Mars vörös sivatagos tájaiig.





DEVIL MAY CRY 2

Kiadó/fejlesztő: Capcom **Megjelenés:** 2003. január
Angol nyelvű változat esélye: 100%

Elsőként mutatott be a Capcom játszható verziót a tavaly karácsonyi játékáradat egyik győztesének folytatásából. A játék alkotásakor a fejlesztők – saját bevallásuk szerint is – a "nyerő csapaton ne változtass"-elvét követték, azaz lényeges eltérések, újítások nem lesznek. Ehelyett a meglevő dolgokat finomítgatják: félig démoni hősünknek már lehetősége lesz a falakon futkározni pár lépés erejéig, majd onnan egy elegáns hátraszaltóval kerülhet az őt üldözők háta mögé. A démoni formáját is átalakították kicsit, sokkal jobban nézett ki, viszont támadásainak erejéből alaposan visszavettek. Természetesen a sztori is megújul, ezúttal gótikus kastély helyett egy modern nagyvárosban kell irtanunk a gonoszt – felhőkarcolók, elhagyott vonatok, házak százai várnak ránk. Lesz egy másik játszható karakter is, ő egy Lucia nevű vörös-bögyös lányka, aki két görbe karddal van felszerelve, de egyelőre ez minden, amit tudni lehet róla.





BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER

Kiadó/fejlesztő: Capcom **Megjelenés:** 2002. november
Angol nyelvű változat esélye: 100%



A már majdnem egy évtizede kezdődött BoF-sorozat ötödik része igencsak különbözik az eddigiektől, lévén az egész játék immár három dimenzióban pompázik. A főhős ugyan most is egy Ryu nevű, a sárkányok mágiáját magában hordozó srác, de ezt leszámítva semmi sem emlékeztet a régi epizódokra. A helyszín egy földalatti város, Shelter, aminek három részét járhatjuk be: a lakónegyedet, az alsóbb szinteket és a gyárnegyedet. Ryu (fanok kedvéért: a személyi száma 8192 lesz, és 166 centi magas) a helyi rendőrség tagja, és feladata, hogy a gyárak körül járőrözve lecsapjon minden odatévedő szörnyet és elkapja a Trinity nevű anarchista összeesküvés tagjait. Segítője egy Nina nevű, szárnyakkal rendelkező lányka lesz, illetve később egy renitens Lun nevű Trinity-tag is. Mindegyiküknek lesz egy speciális képessége, ami Ryu és Lun esetében (Dragon Dash, illetve Charge Shot) óriásit sebez, Ninánál pedig (Item Vacuum) rejtett tárgyakat találhatunk meg vele. A harc körökre osztott és a sima támadás mellett varázsolhatunk, kombózhatunk és csapdákat telepíthetünk (utóbbira egyébként a csaták előtt is lehetőségünk nyílik). Mindenképpen említésre méltó, hogy a zenékért többek között Yasunori Mitsuda a felelős, aki már elég rendesen letette a névjegyét a Xenogearsben és a Chrono Crossban.



CRIMSONSEA



Kiadó/fejlesztő: Koei
Megjelenés: 2002. november
Angol nyelvű változat esélye: 20%



A Koei mostanában ravaszul próbálja több köntösbe bebújtatni a Dynasty Warriorst, és eladni a gyanútlan vásárlónak. A Mystic Heroes (PS2, GC) manga-bőrbe van varrva, a Crimson Sea pedig egy vérbeli sci-fi. Egy Gurahve nevű városban kell megállítanunk a rohamozó seregeket, aztán persze ellentámadásba is átlendülhetünk (hogy pontosan kik is a rosszfiúk, azt nem közölték). Itt is rengeteg választható karakterünk lesz, mindegyik a saját fegyvereivel, tulajdonságaival és persze extra támadásaival. A szörnyek végeláthatatlan áradatban rohamoznak minket és társainkat (két-három – gép által irányított – társunkkal együtt harcolunk minden küldetésben), a Koei állítása szerint akár ezren is a képernyőn lehetnek egyszerre (a képeken ez nem látszik, de láttunk pár videót, amiben tényleg volt vagy száz szörny).



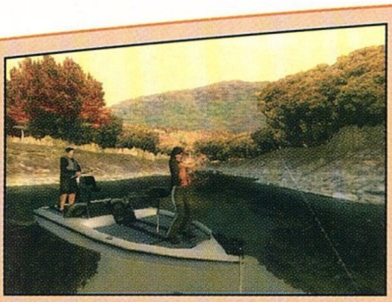


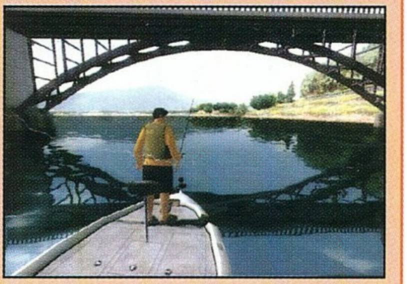
tokyo game show





FISHING LIVE ONLINE





Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Opus
Megjelenés: 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 60%

Számunkra már a szimpla horgászós játékok is igen fura ötletnek tűnnek, ám a Microsoft erre még rátett egy lapáttal: mint az a címéből is kiderül, a FLO-t az interneten keresztül is játszhatjuk. Rengeteg igazi helyszín – tavaktól a tengerekig – lesz a programban, és mindenhol akár tízezer másik szobahorgásszal együtt próbálhatunk szerencsét. A felszereléseket a versenyeken nyert pénzből vásárolhatjuk meg, 13 valódi gyár készleteiből. A készítők megjelenés után minden héten tartanak valamilyen egyedi díjjal kecsegtető bajnokságot, ám előfizetési díjat nem terveznek. A program támogatja az 5.1-es hangzást (hogy vajon miért, azt nem nagyon értjük) és a HDTV-ket is.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Level 5 **Megjelenés:** 2003. nyár
Angol nyelvű változat esélye: 80%





Ez a meglehetősen furcsa nevet viselő program egy kizárólag interneten keresztül játszható szerepjáték (mint mondjuk a Final Fantasy XI). A cel-shading eljárással megalkotott karakterek egy fantasy világban barangolhatnak, amely mezőkkel, tengerekkel, hegyekkel és persze rengeteg felderítendő labirintussal várja őket. A szereplők kinézetét mi határozhatjuk meg, rengeteg tulajdonságot módosítva (kitörő örömmel vettük



észre, hogy a női karaktereknél a mellméret is paraméterezhető). Ahogyan az ilyen játékoknál megszokott, kismillió küldetés vár a játékosokra, akik akár csapatostul is teljesíthetik azokat. Ellenfeleink között lesznek igazi behemótok is, egy teknős-szerű lény például nagyobb szemeket mereszt a világba, mint egy karakter a lovával együtt. A harcon kívül rengeteg dolgot tehetünk még, akár horgászhatunk, vagy fegyverkészítőként boltot nyithatunk, esetleg megpróbálhatunk vadállatokat szelídíteni.



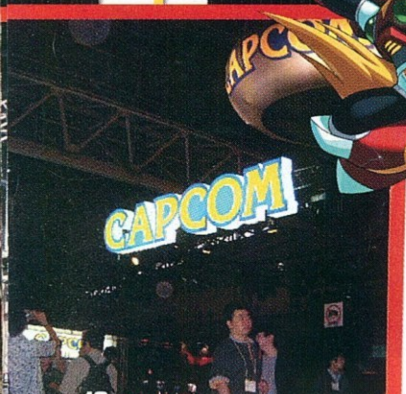
MEGAMAN-JÁTÉKOK

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Capcom (PS2) és Arika (GC)
Megjelenés: 2003. nyár
Angol nyelvű változat esélye: 80%

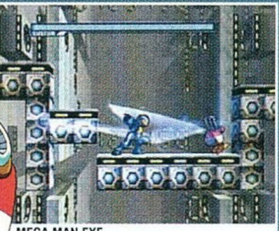


MEGA MAN X7





A Capcom két irányba viszi tovább az agresszív kék emberke történetét, melyek közül a GC-re készülő Megaman Battle Network Transmission hasonlít leginkább a sorozat régebbi részeire.



MEGA MAN EXE

Persze a játék immár 3D-s, de csak annyira, mint a Klonoa 2 volt: szűk úton kell előre haladnunk. Megaman és a többi lény cel-shading effektussal készült, a hátterek viszont rendes textúrákat kaptak. Minden pálya elején és közepén ötféle "tápot" vehetünk fel, olyanokat, mint a nagyobb ugrás, megnövelt életerő vagy rengeteg különféle speciális támadás. A PS2-re készülő Megaman x7 ellenben sokkal nagyobb szabadságot biztosít, a három választható kameranézet egyike amolyan Tomb Raideres követő nézet, ez teljesen újnak számít ebben a szériában. Ráadásul irányíthatjuk hősünk piros ruhás barátját, Zero-t is – akár váltogatva köztük, akár osztott képernyőn egy haverunkkal párban.





VENUS & BRAVES

Kiadó/fejlesztő: Namco Megjelenés: 2003. nyár
Angol nyelvű változat esélye: 20%

Körülbelül másfél évvel ezelőtt jelent meg Japánban a Seven: The Cavalry of Molmorth című RPG, aminek a folytatása lesz a Venus & Braves. A játék furcsa keveréke a stratégiának és a szerepjátékoknak. Acral világában valóra válik egy jóslat, ami démonok eljövetelét hirdette – egy Blood Boall nevű halhatatlan harcosra vár a feladat, hogy a pokoli lényeket legyűrje. Hozzá csatlakozik egy Aria nevű istennő és egy szintén örökéletű boszorkány, valamint egy kisebb regimentre való másodlagos fontosságú karakter. A küldetés a démonok visszakergetése lesz, amihez egy évszázad áll rendelkezésre (remélhetőleg nem valós játékidőben). A karakterek közti viszony egyre szövevényesebb lesz, rengeteg párbeszédre, bonyodalomra számíthatunk, amíg bebarangoljuk Acral negyven városát. A harcban a hadrend lesz az egyik legfontosabb tényező: karaktereinket három sorba rendezhetjük el. Az első sor a közelharcban fog részt venni, a középsők őket támogatják (varázslók, íjászok), hátul pedig a gyenge, vagy sérült karaktereket tarthatjuk. Több mint ötven különféle egységet toborozhatunk, és bár kooperatív-mód nem lesz, online akár mások bandáját is móresre taníthatjuk.







RED DEAD REVOLVER

Kiadó: Capcom Fejlesztő: Angel Studios
Megjelenés: 2003. tavasz
Angol nyelvű változat esélye: 100%

Bár a képekből talán annak is tűnhet, de a Red Dead Revolver nem egy fénypisztolyos játék, hanem egy külső nézetet használó akcióprogram. Természetesen a vadnyugaton kell ténykednünk, egy Red Hand nevű cowboy szerepében. Minden, amit ettől a világtól elvárunk – magányos pisztolyhős, özvegy hölgy a bajban, gonosz földbirtokos rengeteg pénzzel –, benne lesz a programban. A grafika elég furcsa, kicsit homályos, de ez direkt van: a fejlesztők így szerették volna elérni, hogy a játékos tényleg a poros vadnyugaton, egy spagetti-western kellős közepében érezze magát. Hűséges hatlövetűnkkel kell rendet tenni a kicsiny városkákban, illetve egyéb helyszíneken (indián tábor, vonat, aranybánya). Az L1-et lenyomva célozhatunk, sokszor egy emberen is több célkereszt jelenik meg egyszerre – ezek közül választhatjuk ki, hogy fejbe, vagy "csak" lábon szeretnénk lőni valakit. Red Handnek lesz egy különleges támadása is, amikor minden képernyőn lévő embert megküld egy golyóval.







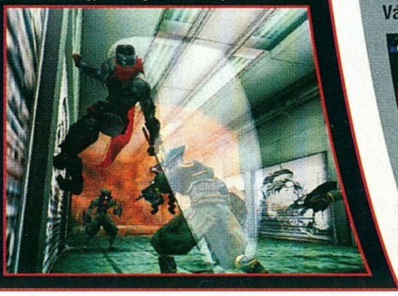
SHINOBI

Kiadó: Sega Fejlesztő: Overworks
Megjelenés: 2002. november
Angol nyelvű változat esélye: 100%



Ez a Shinobi nem az a Shinobi, ami 1987-től kezdve majdnem minden Sega-gépen megjelent. Egyrészt a régi jó öreg Joe Musashi a múlté: az új versenyző neve Hotsuna, aki az Obara-klán vezetője. Éppen helikopterrel járja be Tokiót, amikor a város közepén kitör egy tűzhányó, lávát és szörnyeket árasztva a metropoliszra. Innentől már senki előtt nem lehet kétséges, hogy mi a teendő: szét kell metélnünk minden idegen lényt. Nyolc pálya lesz – mindegyik kisebb szintekre felosztva – és mindegyikben két főellenség vár ránk (illetve az egyik csak "al-főellenség"). A sorozat előző tagjaitól újabb nagy eltérésnek számít, hogy ezúttal teljes 3D-ben irányíthatjuk ninjánkat. Legfontosabb mozdulatunk a stealth dash lesz, vagyis egy rendkívül gyors nekiiramodás, ami egyben láthatatlansággal is együtt jár. Ezzel könnyedén bárki háta mögé kerülhetünk, de a levegőben használva a repülés is megoldható lesz. Mindez kombinálva a falon járás képességével azt jelenti, hogy a profik a legtöbb helyszínen egyszer sem fogják megérinteni a padlót.





STAR OCEAN
TILL THE END OF TIME

Kiadó: Enix Fejlesztő: tri-Ace Megjelenés: 2002. november
Angol nyelvű változat esélye: 100%



Vitathatatlanul a TGS legnépszerűbb játéka volt a Star Ocean-sorozat harmadik része, és várhatóan eladásaiban lekörözi a FFX-et is (most csak Japánról beszélünk). Az előző rész óta 400 év telt el, az emberiség már meghódította a közeli bolygórendszereket, és az űrutazás mindennapossá vált. Fate Linegod és Sofia Esteed is űrhajóval indulnak egy távoli bolygó felé, ahol Fate szülei élnek, ám járművüket megtámadják az idegenek. Sikerül elmenekülniük, ám – természetesen – rajtuk áll a világ sorsa, nekik kell visszaverniük az idegen hódítókat. Több bolygót is bejárhatunk, a szörnyekkel zsúfolt dzsungelektől kezdve a modern nagyvárosokig mindenhol körülnézhetünk. A grafika csodálatos, a szörnyeket látjuk majd a játéktéren, így a legtöbbet akár el is kerülhetjük. Maga a harc valós időben zajlik, mi mindig a három csapattag egyikét irányítjuk (bármikor válthatunk köztük), és eregethetjük a vad fegyveres támadásokat vagy a Heraldry-nak nevezett varázstámadásokat. Várhatóan legalább egy évet fog késni az angol nyelvű verzió.







X02 EUROPE



Augusztusban Amerikának mutatta meg legújabb produktumait a Microsoft (lásd előző számunkat), most szeptemberben pedig öreg kontinensünkön villantottak. Tavaly ehhez Pierre Cardin gömbházát bérelték ki Cannes-ban – idén kicsit délebbre húzódtak, Sevillában ütöttek tanyát. A két napig tartó rendezvényre kibérelték az Isla Magica nevű vidámparkot (Spanyolországban ez az egyik legnagyobb), úgyhogy az odalátogató újságírók mindent ingyen próbálhattak ki. Az még nagyobb örömet keltett, hogy a büfék is ingyenesen működtek, és az általuk kínált italok sem kizárólag rostos nedűk voltak (este már meglepően sokan dülöngéltek Xboxtól Xboxig). A gépekkel persze nem spóroltak, a park területén mintegy 250 darab volt kiállítva, amelyeken több mint 80, nagyrészt még idén megjelenő játékot lehetett kipróbálni. Amikor eljött az éjjel, egy egész meglepő megoldással mutatták be az új játékokat (a Kameót és a Sudekit): egymás mellé telepített szökőkutak segítségével csináltak egy vízfalat, és arra vetítették rá a videókat. Végül fellépett a Groove Armada nevű együttes is, bár ők valószínűleg nem nagyon szoktak hozzá, hogy olyan félrészeg újságírókat kell partihangulatba rázniuk, akik sokkal inkább Splinter Celleznének, vagy Unreal Championshipeznének. Természetesen az új játékokon kívül is volt közlendője a Microsoftnak, például az, hogy az online őrület az Xbox egyéves születésnapján, azaz március 14-én következik be. Ennél több részlettel egyelőre nem szolgálunk, következő hónapra tervezünk egy nagy bemutatót arról, hogy kis hazánkban hogyan, mikor és mennyiért tudunk majd interneten játszani Xboxunkkal illetve PS2-nkkel. A nálunk – és mellesleg az USA-ban is – nagy sikert aratott Controller S, azaz a kisebb méretű irányító is kapható lesz Európában, mégpedig november elsejétől.







Új Rare-tulaj



Előző számunk leadásakor még nem lehetett tudni semmi konkrétumot arról, hogy mi is történik az egyik legjelentősebb angol fejlesztőcsapattal, ám az X02-n végül minden kiderült. A pletykálkodóknak ezúttal kivételesen igaza volt, ugyanis a Rare-t a Microsoft vette meg, ha minden igaz, 375 millió dollárért. A vártnál sokkal több játéklicenc maradt az angoloknál (pontosabban ezek már a Microsoft tulajdonában vannak), tulajdonképpen a Star Fox- és a Donkey Kong-karaktereken kívül minden. Eddig két játékot jelentettek be, a Kameot és a Perfect Dark folytatását. Utóbbi meglehetősen átalakult, Joana Dark, a program főhőse ugyanis mangás megjelenést kapott, sokkal aranyosabb lett (bár VZ-nek nagyon nem tetszett, de ő majd előveszi a régi N64-ét, és akkor majd lenyugszik). Ezek mellett még három programjuk van tervezési fázisban, így 2004 végéig öt játékkal fognak jelentkezni (ami kicsit hihetetlennek hangzik a Rare-től eddig megszokott notórius 'határidő be nem tartási'-sorozat alapján). Ezek között lesz a Banjo 3, a következő Conker és egy versenyjáték – utóbbi állítólag egy kart-program lesz Rare- és Microsoft-figurákkal. A MS külön kiemelte, hogy a Nintendo semmiféle nehézséget nem támasztott az ügyben, pedig akár meg is akadályozhatták volna a felvásárlást, lévén opciójuk volt a Rare-részvényekre. A japán vállalat azzal indokolta régi társának „menesztését", hogy az utóbbi évben alig hoztak bevételt – mindössze a szoftvereladások 1.5%-a származott Rare-játék után, szemben a 2000-es 9.5%-kal. (A Nintendo ezenfelül hozzátette, hogy Rare ide vagy oda, már meg is kezdték a következő Donkey Kong-játék fejlesztését, míg a Namco dolgozik a következő Star Foxon, Armada alcímmel.)

A SHOW TOVÁBBI FÉNYPONTJAI



Robot Wars - BBC



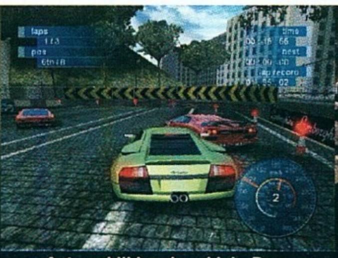
MotoGP Online - THQ



Colin McRae Rally 3 - Codemasters



Metal Gear Solid 2 Substance - Konami



Automobili Lamborghini - Rage



The House of the Dead 3 - Sega




KAMEO

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Rare
Megjelenés: 2003. tavasz



A tavalyi E3-on még GC-re mutatták be a Kameot, de természetesen a tulajdonoscserével ez a program is átkerült Xboxra. Mivel a program fél év múlva megjelenik, az Xboxos fejlesztés már jó pár hónapja beindulhatott a kulisszák mögött. A programban egy Kameo nevű tündér-hercegnőt kell irányítanunk. Feladatunk az lesz, hogy legyőzzük a gonosz Trollkirályt és kiszabadítsuk a kővé változtatott őstündéreket. Kameo különleges képessége, hogy a vadonban elfoghatja a szörnyeket: először csak a kisebbeket és fiatalabbakat, de a játék végére akár gólemeket és démonokat is rabul ejthet. Ezeket meg kell szelídítenünk, és ezután bármikor megidézhetjük őket, ha éppen védelemre van szükségünk. Amennyiben közvetlenül szeretnénk beavatkozni a küzdelembe, akár át is alakulhatunk a kiválasztott bestiává. Arra azért ügyelni kell, hogy minden lény valamelyik elementálhoz tartozik – tűz, víz, szél, jég, növény vagy kő – és nem célszerű őket a saját fajtájuk ellen bevetni. Szerencsére ezt nem nekünk kell kideríteni, mert Meepo nevű idétlen sárkányunk kis lexikonként is működik.





SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Gratuitous Games
Megjelenés: 2003. tavasz



Az Activision a jövőben egyre nagyobb számban hurcolja át Xboxra a PC-n nagy sikert aratott FPS-eit. A Wolfenstein, a Jedi Outcast és a Doom 3 után a Soldier of Fortune II is átkerül a Microsoft konzoljára. A sztori továbbra is John Mullins, egykori különleges ügynök múltja körül játszódik, szerte a világban kell jó útra nevelnünk a gyilkos vírusokkal garázdálkodó gazfickókat. Kolumbiától Szibériáig küzdünk az ellenünk küldött zsoldosokkal, amihez rengeteg fegyver áll rendelkezésünkre. A fegyverek továbbra is brutálisan hatékonyak, a GHOUL2-rendszernek köszönhetően akár darabokra is lőhetjük ellenfelünket – habár az első rész (DC, PS2) sem volt egy babazsúr, azt ígérik, hogy ez minden képzeletet felül fog múlni. Az Xbox-verzió támogatni fogja az internetes játéklehetőséget is, összesen négy játékmódban akaszthatjuk össze a bajszunkat a világ többi részén élőkkel. Azt még nem lehet pontosan tudni, hogy hányan is marakodhatunk egyszerre, az viszont biztos, hogy új térképeket le tudunk majd tölteni a netről. (A képek még a PC-s verzióból származnak.)







SUDEKI

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Climax
Megjelenés: 2003. december



Végre egy RPG! Igaz, a Morrowind is nagyon jó volt, de azért már nagyon szerettünk volna látni egy igazi csapatközpontú szerepjátékot Xboxon. A Sudekiben (hogy ez a szó mit takar, azt nem árulták el) négy hőst kell a Sötétség erői ellen vezetnünk: egy kardvívót, egy parittyást, egy varázslónőt és egy alakváltót. A harc valós időben zajlik, a karaktereket parancsokkal irányíthatjuk, de akár közvetlenül is átvehetjük felettük az irányítást. Több mint száz szörnnyel fogunk összeakadni, akik ellen rengeteg fegyvert és varázslatot vethetünk be, ráadásul lehetőség lesz arra is, hogy több hősünk együtt szuperkombókat hajtson végre. A fejlődési rendszer a szokásos lesz: tapasztalati pontokat gyűjthetünk ellenfeleink legyőzésével, így léphetünk szintet, ezután statisztikáink fejlődnek és új képzettségeket vásárolhatunk. A bejárható területnek lesz egy megrontott verziója, ahol a büszke kastélyok romosak, a zöldellő erdő helyén pedig lápok vannak, és minden zsúfolásig van élőholtakkal – ide teleportokon keresztül juthatunk át. A játékidőt legalább ötven órásra saccolták a fejlesztők, és külön kiemelték, hogy a történet rendkívül fordulatos lesz, több száz NPC-vel.



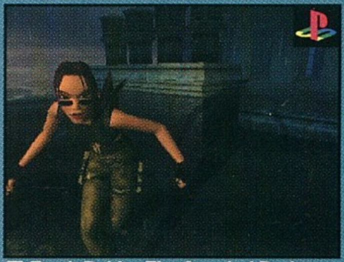
MEGJELENÉSEK



⊙ EURÓPA, USA – 2002. OKTÓBER - NOVEMBER

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Summoner 2	25-Okt	THQ	****
The Sum of all Fears	25-Okt	Ubi Soft	***
Pro Evolution Soccer 2	25-Okt	Konami	*****
Need For Speed: Hot Pursuit 2	25-Okt	Electronic Arts	****
LMA Manager 2003	25-Okt	Codemaster	***
Eggo Mania	25-Okt	Kemco	**
Colin McRae Rally 3	25-Okt	Codemaster	*****
Twin Caliber	31-Okt	Rage	***
Haven: Call of the King	1-Nov	Midway	***
Formula One 2002	1-Nov	Sony	***
FIFA 2003	1-Nov	Electronic Arts	*****
Total Immersion Racing	8-Nov	Empire	***
Ratchet & Clank	8-Nov	Sony	****
Metal Gear Solid 2: Substance	8-Nov	Konami	*****
The Lord of the Rings: The Two Towers	8-Nov	Electronic Arts	*****
Tomb Raider: The Angel of Darkness	8-Nov	Eidos	*****
Gundam: Federation vs. Zeon	8-Nov	Infogrames	***
Grand Theft Auto: Vice City	8-Nov	Rockstar Games	*****
Superman: Shadow of Apokolips	15-Nov	Infogrames	***
Scorpion King: Rise Of The Akkadian	15-Nov	Universal Interactive	***
Run Like Hell	15-Nov	Interplay	***
Rocky	15-Nov	Ubi Soft	***
Reign of Fire	15-Nov	BAM!	***
Red Faction 2	15-Nov	THQ	****
Rally Fusion	15-Nov	Activision	***
Marvel vs Capcom 2	15-Nov	Capcom	**
Harry Potter & the Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	*****
Gungrave	15-Nov	Sega	***



↗ Tomb Raider The Angel of Darkness



↗ Colin McRae Rally 3



↗ Formula One 2002



↗ Ratchet and Clank



↗ Run Like Hell



↗ Summoner 2

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

LMA Manager 2003	25-Okt	Codemasters	***
Colin McRae Rally 3	25-Okt	Codemasters	*****
Rocky	31-Okt	Ubi Soft	***
FIFA 2003	1-Nov	Electronic Arts	*****
The Elder Scrolls III: Morrowind	1-Nov	Ubi Soft	****
Transworld Snowboarding	8-Nov	Infogrames	****
Total Immersion Racing	8-Nov	Empire	***
Sega GT 2002	8-Nov	Sega	****
Metal Gear Solid 2: Substance	8-Nov	Konami	*****
The House of the Dead 3	8-Nov	Sega	****
Blinx	8-Nov	Microsoft	****
Yager	15-Nov	THQ	***
Unreal Championship	15-Nov	Infogrames	*****
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	15-Nov	LucasArts	****
Reign of Fire	15-Nov	BAM!	***
Rally Fusion: Race of Champions	15-Nov	Activision	***
NBA Inside Drive 2003	15-Nov	Microsoft	***
Harry Potter and the Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	*****
Baldur's Gate: Dark Alliance	15-Nov	Interplay	****



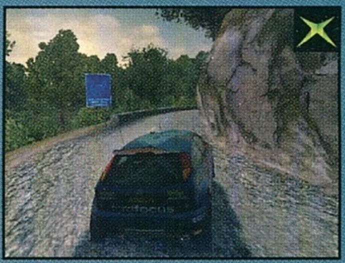
↗ Unreal Championship



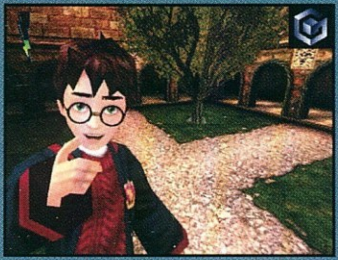
↗ Metal Gear Solid Substance



↗ Blinx



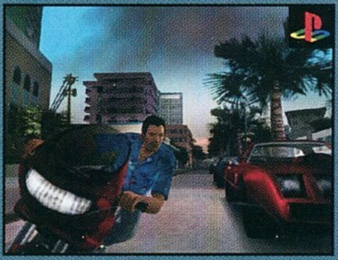
↗ Colin McRae Rally 3



↗ Harry Potter II



↗ Resident Evil 0



↗ GTA Vice City



↗ Mortal Kombat Dark Alliance



↗ Kakuto Chojin



↗ MechAssault

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Shenmue 2	29-Okt	Microsoft	*****
Tiger Woods PGA Tour 2003	29-Okt	Electronic Arts	***
Fatal Frame	29-Okt	Tecmo	****
Freaky Flyers	1-Nov	Midway	***
Metal Gear Solid 2 Substance	5-Nov	Konami	*****
FIFA Soccer 2003	5-Nov	Electronic Arts	*****
Reign of Fire	6-Nov	BAM!	***
MX Superfly	11-Nov	THQ	****
Star Wars Jedi Outcast	11-Nov	LucasArts	****
MechAssault	12-Nov	Microsoft	****
Kakuto Chojin	12-Nov	Microsoft	****
NHL 2K3	12-Nov	Sega	*****
Tom Clancy's Splinter Cell	12-Nov	Ubi Soft	*****
Rocky	12-Nov	Ubi Soft	***
Minority Report	12-Nov	Activision	***
Medal of Honor: Frontline	12-Nov	Electronic Arts	*****
Serious Sam	12-Nov	Gotham Games	****
Unreal Championship	12-Nov	Infogrames	*****
Xbox Live Starter	14-Nov	Microsoft	*****
Harry Potter & The Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	*****
FireBlade	18-Nov	Midway	***
James Bond 007: Nighfire	18-Nov	Electronic Arts	*****
Rally Fusion	19-Nov	Activision	****
BMX XXX	19-Nov	Acclaim	***
Steel Battalion	19-Nov	Capcom	*****
Metal Dungeon	19-Nov	Xicat	***

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

TimeSplitters 2	25-Okt	Eidos	***
Smuggler's Run: Warzones	25-Okt	Take 2	***
NHL 2003	25-Okt	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	25-Okt	Electronic Arts	***
FIFA 2003	1-Nov	Electronic Arts	*****
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	1-Nov	Nintendo	****
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	8-Nov	Infogrames	****
Disney Sports Soccer	8-Nov	Konami	**
Star Wars Jedi Outcast	15-Nov	LucasArts	****
Reign of Fire	15-Nov	BAM!	***
Rally Fusion	15-Nov	Activision	***
Harry Potter & The Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	*****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Tony Hawk's Pro Skater 4	23-Okt	Activision	*****
Star Wars Clone Wars	28-Okt	LucasArts	***
Phantasy Star Online Episode I & II	29-Okt	Sega	****
Outlaw Golf	29-Okt	Simon & Schuster	***
FIFA Soccer 2003	5-Nov	Electronic Arts	*****
Resident Evil 0	12-Nov	Capcom	*****
NHL 2K3	12-Nov	Sega	*****
Wreckless: The Yakuza Missions	12-Nov	Activision	****
Harry Potter & The Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	*****
Metroid Prime	18-Nov	Nintendo	*****
Evolution Worlds	18-Nov	Ubi Soft	****
Medal of Honor: Frontline	18-Nov	Electronic Arts	*****
James Bond 007: Nightfire	18-Nov	Electronic Arts	*****
Star Wars Jedi Outcast	19-Nov	LucasArts	****
Baldur's Gate: Dark Alliance	19-Nov	Interplay	****
Hunter: The Reckoning	19-Nov	Interplay	****

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Grand Theft Auto: Vice City	28-Okt	Rockstar Games	*****
Metropolismania	28-Okt	SVG	***
Jet X02	29-Okt	Sony	***
Tiger Woods PGA Pro Tour 2003	29-Okt	Electronic Arts	***
RAD: Robot Alchemic Drive	5-Nov	Enix	***
FIFA Soccer 2003	5-Nov	Electronic Arts	*****
ATV Offroad Fury 2	12-Nov	Sony	****
Wreckless: The Yakuza Missions	12-Nov	Activision	****
Minority Report	12-Nov	Activision	***
NHL 2K3	12-Nov	Sega	*****
Shinobi	12-Nov	Sega	*****
TOCA Race Driver	13-Nov	Codemasters	****
Mortal Kombat: Deadly Alliance	15-Nov	Midway	***
Treasure Planet	15-Nov	Sony	***
Ratchet & Clank	15-Nov	Sony	****
Rygar: The Legendary Adventure	15-Nov	Tecmo	*****
Star Wars Bounty Hunter	15-Nov	LucasArts	***
Harry Pottar & The Chamber of Secrets	15-Nov	Electronic Arts	****
James Bond 007: Nightfire	18-Nov	Electronic Arts	*****
Haven: Call of the King	18-Nov	Midway	***
Rally Fusion	19-Nov	Activision	****
Dark Angel	19-Nov	Sierra	***
Tomb Raider: The Angel of Darkness	19-Nov	Eidos	*****
BMX XXX	19-Nov	Acclaim	***
Colin McRae Rally 3	19-Nov	Codemasters	*****

USA – OKTÓBER

#	Játék	Kiadó – platform
1	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos – PS2
2	Madden NFL 2003	Electronic Arts – PS2
3	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos – Xbox
4	Kingdom Hearts	Square EA – PS2
5	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games – PS2
6	Star Fox Adventures	Nintendo – GC
7	NBA 2K3	Sega – PS2
8	Super Mario Sunshine	Nintendo – GC
9	LotR - Fellowship of the Ring	Universal Interactive – Xbox
10	NHL 2003	Electronic Arts – PS2

NAGY BRITANNIA – OKTÓBER

#	Játék	Kiadó – platform
1	SUPER MARIO SUNSHINE	Nintendo – GC
2	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Eidos – PS2, Xbox
3	THIS IS FOOTBALL 2003	Sony – PS2
4	CONFLICT: DESERT STORM	Sci – PS2, Xbox
5	TEKKEN 4	Namco – PS2
6	STUNTMAN	Infogrames – PS2
7	BLADE 2	Activision – PS2, Xbox
8	GRAND THEFT AUTO 3	Rockstar Games – PS2
9	THE THING	Universa Interactive – PS2, Xbox
10	ONIMUSHA 2	Capcom – PS2
11	MONSTERS INC. SCARE ISLAND	Disney – PS2
12	TUROK EVOLUTION	Acclaim – PS2, GC, Xbox
13	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Electronic Arts – PS2
14	TONY HAWK 3 (BUDGET)	Activision – PS2, GC, Xbox
15	WWE WRESTLEMANIA X8	THQ – GC
16	GRAN TURISMO 3 (BUDGET)	Sony – PS2
17	SPIDER-MAN	Activision– PS2, GC, Xbox
18	MADDEN NFL 2003	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
19	SPIDER-MAN 2	Activision – PSX
20	RESIDENT EVIL	Capcom – GC
21	THE ITALIAN JOB (BUDGET)	SCi – PSX
22	DANCING STAGE EUROMIX (BUDGET)	Konami – PSX
23	TOCA RACE DRIVER	Codemasters – PS2
24	JAK AND DAXTER (BUDGET)	Sony – PS2
25	HALO	Microsoft – Xbox
26	COMMANDOS 2	Eidos – PS2, Xbox
27	WWF SMACKDOWN! (BUDGET)	THQ – PS2
28	GRAND THEFT AUTO 2 (BUDGET)	Xplosive – PSX
29	LILO & STICH	Disney – PSX
30	SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE	THQ – PSX, GBA

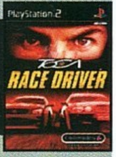
JAPÁN – OKTÓBER

#	Cím	Kiadó – Platform
1	STARFOX ADVENTURES	Nintendo – GC
2	SUPER MARIO ADVANCE 3	Nintendo – GBA
3	LEGEND OF STAFI	Nintendo – GBA
4	DYNASTY WARRIORS 3 MUSHODEN	Koei – PS2
5	DRIVE DRIVE	Bandai – PSX
6	SANJI DIGIWORLD SP	Yamasa – PS2
7	ENERGY AIR FORCE	Taito – PS2
8	.HACK VOL. 2 MALIGNANT MUTATION	Bandai – PS2
9	CULDCEPT 2ND EXPANSION	Sega – PS2
10	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1-2	Sega – GC
11	MARVEL VS. CAPCOM 2	Capcom – PS2
12	EVERYBODY'S GOLF 3 (BUDGET)	Sony – PS2
13	WINNING POST 5 MAXIMUM 2002	Koei – PS2
14	DYNASTY WARRIORS 2	Koei – PS2
15	J. LEAGUE WINNING ELEVEN 6	Konami – PS2
16	SUPER MARIO SUNSHINE	Nintendo – GC
17	JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9	Konami – GC
18	APE ESCAPE 2 (BUDGET)	Konami – GBA
19	CHULIP	Victor – PS2
20	DAISENRYAKU 1941	Sammy – PS2
21	PROJECT MINERVA	D3 – PS2
22	PRINCE OF TENNIS: SWEAT AND TEARS	Konami – PSx
23	NOBUNAGA'S AMBITION RANSEIKI	Koei – PS2
24	.HACK VOL. 1 INFECTION	Bandai – PS2
25	METAL GEAR SOLID 2 (BUDGET)	Konami – PS2
26	VICTORIOUS BOXERS: CHAMP. VERS. (BUDGET)	ESP – PS2
27	MOBIL SUIT GUNDAM	Bandai – PS2
28	SC 2000 SERIES ULTIMATE VOL.3	D3 – PS2
29	AUTO MODELLISTA	Capcom – PS2
30	ACTUAL COMBAT PACHISLOT ALADDIN A	Sammy – PS2

AUSZTRÁLIA – OKTÓBER



1. **Super Mario Sunshine** Nintendo – GC



2. **TOCA Race Driver** Codemasters – PS2



3. **AFL Live 2003** Acclaim – PS2



4. **Grand Theft Auto 3** Rockstar Games – PS2



5. **Tekken 4** Namco – PS2



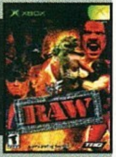
6. **Conflict: Desert Storm** SCi – PS2



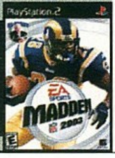
7. **Medal of Honor: Frontline** Electronic Arts – PS2



8. **Lilo & Stich** Disney – PSX



9. **WWF RAW** THQ – Xbox



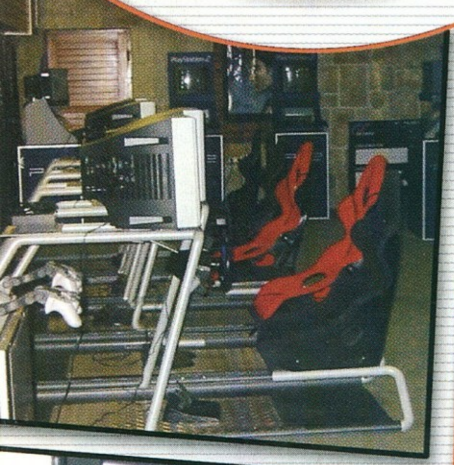
10. **Madden NFL 2003** Electronic Arts – PS2







A MAGYAR PLAYSTATION TEAM









Mióta csak játékokkal foglalkozó újságoknál ténykedgetünk, és "ilyen-olyan szerkesztő" titulusok éktelenkednek a névjegyünkön (már akinek van), azóta kapjuk menetrendszerűen a leveleket, amelyekben némi irigységgel konstatálja a t. levélíró, hogy mi aztán megfogtuk az Isten lábát (vagyis az ő olvasatában: azért fizetnek bennünket, hogy naphosszat játsszunk). Háááát... lapzárták környékén és borúsabb napokon tényleg el szoktunk mélázni azon, hogy Istennek egész pontosan mijét is fogtuk mi meg ezzel az egésszel – de még mielőtt túl messzire mennénk a mélázásban, maradjunk inkább annyiban, hogy egy játéklapnál sem kimondottan az a szerkesztők feladata, hogy kontrollerek koptatásával töltsék munkaidejüket. (Az maximum szabadidős elfoglaltságuk lehet, de a főszerkesztők idegesek, ha tudomásukra jut, hogy a szerkesztőknek van ilyenjük – ilyet jobb titokban tartani.) Ez a megállapítás esetleg a tesztelőkre vonatkozhatna, bár náluk is erős fenntartással: az ő vidámnak tűnő életükben ugyanis az éppen keményen dolgozó szerkesztők jelentik a teljesen negatív tényezőt, miszerint óránként rájuk csörögnek, és kezdetben mézesmázos, majd másnap már egyre dühödtebb crescendoba torkolló hangon követelnek tőlük cikkeket, képeket és hasonló csacskaságokat. Ezen az alapon a játéktesztelő élete hasonlatos mondjuk Sir Lancelotéhoz az apácazárdában: első nekifutásra ugyebár még kitűnően fest az ügy, de már az első évfolyamba tartozó nővérek lecsitítása után is inkább arra kíváncsi az ember, hogy merre van a vészkijárat. (...és ezzel a megállapítással csak azután szálljon vitába valaki, miután látta megérkezni Vári Zombit a Resident Evil-végigjátszással!)
Ellenben ez a 'fizetett játékos'-dolog bennünket is roppantul izgatott, így tehát kitartó nyomozásba kezdtünk, hogy vajon tényleg van-e olyan ember, aki azért kap pénzt, hogy játszik. A nyomozati szakasz meglepő eredménnyel zárult: van, és nem is egy, hanem rögtön egy egész csapat! Így tehát a bírósági szakaszban elmentünk őket megnézni (ami mellesleg egyben a büntetésvégrehajtási procedúrát is magában foglalta.)
A fizetett játékos erdőlakó lény. Csak különleges alkalmakkor mutatkozik nyilvánosan, egyébként rejtőzködő életmódot folytat, és fenn él a budai hegyekben, bizonyos Csillebérc nevű helyen. Szocialista múltunk sajátos bájában járatosak tudhatják, hogy ez egykoron az ország legnagyobb úttörőtáborának mozgalmi fedőneve volt, a legkeményebb szoci-bulik színhelye. Lelki szemeik előtt rögtön meg is jelenhet az ötvenes kopasz KISZ-vezetők által masíroztatott vidám gyermekek siserehada, az óránkénti zászlófelvonás, a harsogó mozgalmi indulók, a sípoló úttörő-vasút – ami aztán tovaröppent a fényes szelek szárnyán. Ettől függetlenül Csillebérc még ma is megdöbbentően remek, gondozott kis hely, különösen, hogy az útmenti bokrokból valamely jótét lélek már eltakarította az utolsó számháború vitathatatlan győztesének csontvázát is. Az alakulótéren még megvannak a tízméteres zászlórudak, amelyek a vörös konyharongyok nélkül mondjuk úgy néznek ki, mint Gulliver által ittfelejtett mobil szívószál-készlet – habár most már nem törpék fészkelnek itt, hanem a rakásnyi ilyen-olyan kft között ügyesen álcázva magát a magyar PlayStation Team. Hozzájuk jöttünk.
Van bizonyos életveszély egy ilyen látogatásban, amit egy sportkocsi-márka nyomán Listernek neveznek, és az atyja kétségkívül egy német dog volt. Kilenc hónapjának ifjonti lelkesedésével veti rá magát mindenfajta erre járó kétlábúra, és azt az igen hosszas időt, mialatt eldönti, hogy féljen tőled avagy megegyen, a biztonság kedvéért rajtad tölti el. Ez kétségkívül gyorsan szólásra sarkallja az embert:

↘ Valahol ott elöl TIF 2002-bajnokság van



↘ Sose menj deszka nélkül a Westend tetejére!





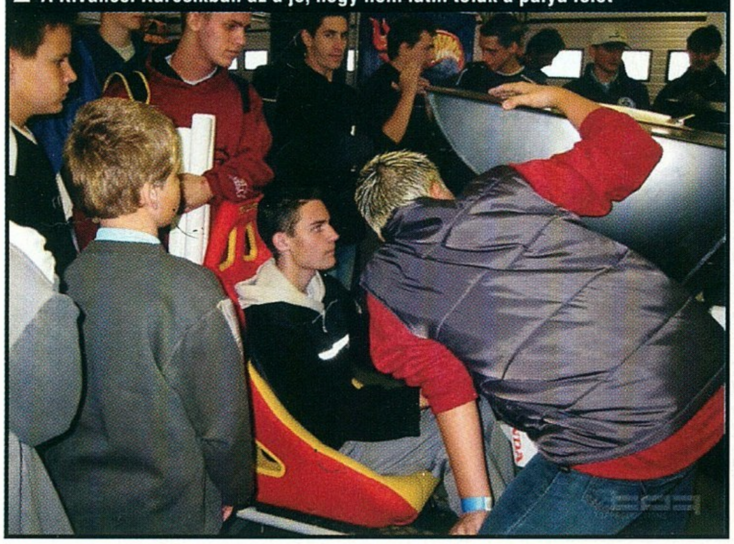


MP: Segítség, Sonysták vagy valaki, szedjétek már le rólam ezt a dogot, vagy dögöt, vagy mit, és azonnal adjatok valamit innom! [Utóbbi kitételből a titokzatos lakók azonnal tudhatják, hogy firkász vagy kőműves érkezett. A kőművesektől viszont félnek a kutyák.]
TL: Ott van ásványvíz a sarokban, szolgáld ki magad! Lister, pfúj!
MP: Nemcsak Lister, pfúj, hanem az ásványvíz is! Annál még az is jobb lesz, ha beszélgetünk. Szóval, mondjatok valamit magatokról: kikvagytok-mikvagytok-miértvagytok-mitcsináltok-holkellkikapcsolniakutyust? [Innentől Listert dramaturgiai okokból kihagyjuk a társalgásból. Tessék automatikusan hozzáképzelni, hogy ő a mondatok közepén támad, részemről pedig a védekezés és sikoltozás szerepel a menün.]
TL: Mi vagyunk a TOF Productions, és egyéb tevékenységeink mellett mi vezetjük a PlayStation Teamet. Ebben a szerepkörben fő feladatunk a Sony PlayStation marketing- és médiaképviselete, a Sony konzoljaihoz kapcsolodó rendezvények szervezése, illetve a márka üzleti felhasználásának jogával való sáfárkodás Magyarországon.
MP: Hm. Ne haragudj, de a Bábel-halam lennmaradt a buszmegállóban, szóval nem mondanád el ezt most nem-névjegyül is?
TOF: Egyszerű a történet. Amikor megveszel egy PS2-játékot a boltban...
MP: Isten ments! Miket képzelsz te rólam?! Arra tartom a disztribútorokat, hogy nekem ne kelljen boltba mászkálnom!
TOF: Jó, nem mindenki lejmos. Szóval ha valaki megvásárol egy PS2-játékot a boltban, akkor kizárólag az otthoni felhasználására nyer jogot, de arra nem, hogy nyilvánosan bemutassa, és arra meg különösen nem, hogy a saját tevékenységét reklámozza vele. A PlayStation2-technológia üzleti célú felhasználásának jogát ugyanis a Sony fenntartja magának.
MP: Értem. Ti veritek meg azt, aki Tekken-bulit csap, hogy a csaptelepeit reklámozza.
TOF: Nem, éppen ellenkezőleg. Mi biztosítunk lehetőséget arra, hogy ezt megtehesse.
MP: Itt a kassza, fizesd be a pénzt, reklámozd a Sonyt?
TOF: Valamit félreértesz. A Sonynak ebben a tekintetben nincs szüksége külön reklámra Magyarországon: egyrészt mindenki ismeri a PlayStationt, másrészt ha a Sony reklámozni akarja a márkanevet, akkor világméretű reklámkampányt csinál, nem pedig lokálisakat. Te is láthatod a Bajnokok Ligája-közvetítésekben, rali világbajnoki, és Moto GP-futamokon, a Párizs-Dakaron és így tovább. A mi dolgunk itt az, hogy a márka arculatát képviseljük, eldöntsük, hogy hol és hogyan jelenjen meg, továbbá biztosítsuk ehhez a megfelelő színvonalú hátteret: gépeket, embereket, lebonyolítást – egyszóval mindent.
MP: Ez olyan manageres izének hangzik...
TOF: Olyasmi.
MP: Remek! Tessék egy kiló névjegy, hurcold tovább te! A zöld ritkaság, mert múltkor azt a pakkot elvitte a huzat. Egyébként nekem az a tapasztalatom, hogy ezek a manager-lények ilyen öltönyökben meg nyakkendőkben szoktak kóvályogni. Te kizárólag az én kedvemért öltöztél egy hetvenes évekből ittragadt függönybe?
TOF: Az előbb említettem az arculatot. Ennek alapvető eleme az, hogy érezd jól magad. Én speciel Acapulco-ingekben érzem jól magam, de mint láthatod, nálunk nem visel senki nyakkendőt.
MP: Egészséges szokás, nem fullad meg az ember, továbbá nem tudják rá felkötni. Térjünk vissza a ténykedésre: szóval, ha én vagyok Mr. Coca Cola, és Britney nem tud jönni, mert megjött neki a Mikulás, viszont nekem mindenképpen kell egy kis parádé, akkor mit tudsz nekem ajánlani? Vagy ő Pepsis-szkepszis?
TOF: Ő mondjuk éppen Pepsi, de ha már a Coca Colával jöttél: éppen nekik rendeztük két évvel ezelőtt az első nagyobb szabású rendezvényünket a Hungaroringen, a Forma 1 Magyar Nagydíjon.
MP: És utána még kinek?
TOF: Hú, nagyon sokan voltak: természetesen a Sonynak a saját bemutatókat (Moto GP és TIF 2002 a Camponában, Coolboarders és SSX a Westendben), Michelin, Bosch, SPQR, Subaru, Rolling Rock...
MP: Jó, jó, pihi van, nézzük inkább azt, hogy mit adtok ilyenkor?
TOF: Nézzünk egy konkrét példát, például az SPQR-t. Ez köztudottan a Fiat-csoport gépjárműveinek legismertebb márkaképviselete Magyarországon, tehát a Tekkent mondjuk nem lett volna túl célszerű ebben az ügyben bevetni. Viszont a Gran Turismo egyenesen kínálta magát: rendeztünk tehát egy hivatalos GT2-bajnokságot az SPQR-szalonokban, döntővel-mindennel, akkor még persze PlayStationön, amelyben az egyenlő esélyek okából mindenki a római pályán versenyzett a Fiat Punto R-, vagy az Alfa 155 Touring Car-ligában. Két ligára egyébként azért volt szükség, mert nem lett volna szerencsés hivatásos versenyzőket összeengedni olyan neves emberekkel, akik hírnevüket nem benzingőzben szerezték – így utóbbiak ráfoghatták a gyengébb köridőket a kisebb teljesítményű kocsikra. Elég mókás volt, hogy ott mutattuk be



először Magyarországon PS2-n a GT3-at is. Mivel ez a rendezvény decemberben volt, és a játék ugyebár csak a következő év júliusában jelent meg, senki nem fogta igazán fel, hogy az tényleg a GT3 egy PS2-n, és tényleg így fog kinézni a játék. Mindenki azt hitte, hogy egy videó a játékból.
MP: Mennyi egy ilyen banzájon a bevétel?
TOF: Milyen bevétel?
MP: Hát tudod, az a kis susogós, ami beszél – a pénz! Adnak érte dolgokat helyeken...
TOF: Minden rendezvényünk ingyenes, úgy a látogatóknak, mint a versenyekre benevezőknek is. Az eszközöket a Sony biztosítja, a felmerülő egyéb költségeket pedig a mindenkori szponzor állja.
MP: Az jó, én imádom az ingyen dolgokat! Mikor lesz legközelebb ilyen?
TOF: Szeptember 28-29. között lesz a magyar túraautó-bajnokság évadzáró futama a Hungaroringen, ahol mi is ott leszünk a PlayStation Motorsport Zóna rendezvényünkkel, amit most a Honda, a Subaru és a Mercedes szponzorál. Nyolc fiú és négy lány megy, továbbá a gépparkunk nagyobb része: nyolc PS2-állvány és hat TSS verseny szimulátor.
MP: Az utóbbi mit tud?
TOF: Hát látod – ott figyelnek hátul: versenyautónak kiképzett, beülős cucc...
MP: Nini, a GT-hez gyártott Logitech-kormányok!
TOF: Ja, az volt a tapasztalat, hogy akik még nem nagyon játszottak videójátékkal, azok kissé idegenkednek a kontrollertől. Sokkal barátságosabb megoldásnak tűnt a kormány-gázpedál kombináció, és így a rendezvényeken az atyák már sokkal bátrabban mernek a fiaik ellen ringbe, akarom mondani: versenyülésbe szállni.

↘ A Kíváncsi Karcsikban az a jó, hogy nem látni tőlük a pálya felét



↘ "Mondja, művész úr, megtalálta már az elgurult szimeringet?"



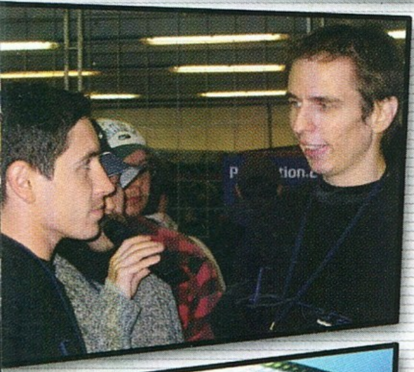


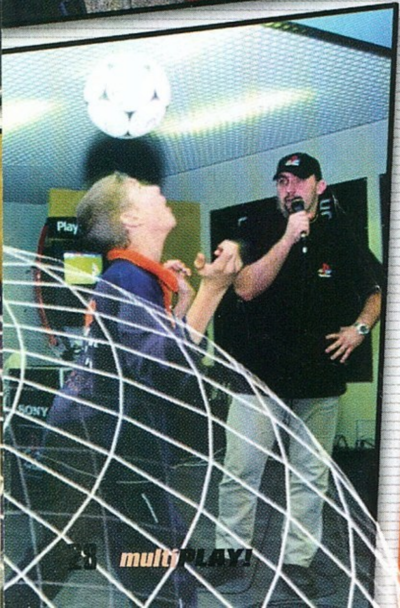












MP: Hol vesztegetnek ilyet, és mennyiért?

TOF: Sehol, mi raktuk össze őket, a TSS azt jelenti, hogy TOF Simulator Systems. Most fogjuk egyébként átépíteni mindegyiket: kevlárból készült fedeleket kapnak, így nemcsak egyre jobban fognak hasonlítani egy versenyautóra, de ugyanabból az anyagból is készülnek. Egyébként nem is ezeket volt igazán nehéz beszerezni, hanem azt a hat gépet összekötő elosztót, amivel egymás ellen lehet például Gran Turismozni. Erről csak annyit, hogy Londonban jártambankeltemben, ahol egyébként a Sony európai központja van, a legnagyobb márkakereskedőjüknek elmondtam, hogy mit is akarok tulajdonképpen vásárolni – elismerően megveregette a vállamat, mert ő is hallott már ilyen eszköz létezéséről... Mindegy, végül sikerült szerezni.

MP: Nem kéne ezt a kis hálózatot odaadnotok nekünk tesztelésre? Momentán van egy fél év szabadidőnk a szerkesztőségben, és...

TOF: Ne fáraszd magad. Ott tartottam, hogy ezekkel a cuccokkal megyünk ki két napra. A fő esemény a GT Concept- és a Ferrari F355 Challenge-bajnokság lesz, de természetesen lesznek egyéb PS2-játékbemutatók is: itt mutatkozik be Magyarországon először a Formula One 2002 PS2-re és a Formula One Arcade PlayStationre. A szponzorok egyébként rengeteg nyereményt ajánlottak fel a versenyek győzteseinek, sőt a fődíjak között szerepel egy zúzós tiszteletkör egy igazi versenyautóban is.

(A dolog már rendben lezajlott, annak ellenére, hogy az esemény színvonalát az első napon személyes megjelenésünkkel is próbáltuk emelni. Mivel akad köztünk olyan is, akinek esőisten van a családjában, sikerült elintéznünk az alkalomra a zuhogó esőt, ami egyrészt izgalmassá tette magát a Ringen zajló versenyt, továbbá bezavart mindenkit a Sonysok depójába és közelharcot kellett vívni egy kontrollerért. (Másnap sütött a nap, de akkor meg már annyian voltak, hogy magáért a közelharc lehetőségéért is külön küzdeni kellett.) További szakmai jellegű információk: a PlayStation egyenkalap hülyén áll a lányoknak, elfogadható áron mérik a Heinekent a büfében, és ha a Hungaroringen jártok, ne támaszkodjatok a célegyenesben levő épület tetején levő vasrácsra, mert esetleg leszakad. Ugyancsak célszerű nem túl sokat tartózkodni az említett épület közvetlen közelében, mert az említett korlát legközelebb esetleg a te fejedre esik, nem pedig egy Hondára. További, ezeknél kevésbé érdekes információt nettel rendelkezők a www.tofproductions.hu honlapon lelhetnek a versenyek eredményeiről.)

MP: És mik a tervek a jövőben?

TOF: Van egy szép halom. Szervezzük például a Borsodi Liga által szponzorált TIF 2003-bajnokságot, ahol az a tervünk, hogy négyfős csapatok fognak egymás ellen versenyezni, amiből kettőt adnak a nevezők, kettőt pedig az igazi Borsodi Liga, azaz a nemzeti focibajnokság játékosai. Ugyancsak lesz egy Tekken-bajnokság is, ahol fel akarjuk használni a játékhoz gyártott fotocellás kiegészítőket, az arénát pedig úgy képzeltük el, hogy a küzdőket egész egyszerűen bezárjuk egy ketrecbe. Persze ezek még egyelőre csak tervek, szóval számítunk a diszkrécióra.

MP: Ó, persze, persze, minden elhangzott szó szigorúan köztünk marad! Térjünk rá viszont a másik témára: azt csiripelik a madarak, hogy nálad lehet pénzt keresni azzal, hogy játszik az ember. Hogy is van ez?

TOF: Hát ha nem is pontosan azért fizetünk, hogy játszik, mint inkább azért, hogy a játékokkal foglalkozik, de tulajdonképpen ez igaz. A PlayStation Teamnek van egy állandó (belsős) és egy alkalmi (külsős) csapata, amelyeket folyamatosan bővítünk, mert – szerencsére – annyi dolgunk van, hogy egész egyszerűen muszáj bővítenünk.

MP: A kettő között mi a különbség?

TOF: Az alkalmi csapat, mint a neve is mutatja, alkalmilag, elsősorban rendezvényeken dolgozik. Egy-egy ilyen bemutatón egy csomó olyan ember fordul meg, aki életében először lát egy adott játékot, netán először fog a kezébe PS2-kontrollert. Lehetőség szerint minden egyes állvány mellett ott kell tehát állnia valakinek, aki közérthetően be tudja mutatni a játékot, el tudja magyarázni a teendőket, válaszolni tud a kérdésekre – és ehhez természetesen az szükséges, hogy ne csak a játéknak, de az adott játékkategóriának is a szakértője legyen. Jelenleg országszerte 10-15 alkalmi tagunk van, de sokkal többre lenne szükség.

MP: Ez tudomásom szerint könnyen megoldható egy gyakorlatias szempontból megvilágítva, nevezetesen: mit fizetsz egy ilyen szeánszra?

TOF: Alkalmanként X összeget, amiről akkor szoktunk beszélgetni az emberekkel, amikor egyáltalán alkalmasnak találtuk őket a feladat elvégzésére. Mindenesetre olyan még nem volt, aki kevesellte volna, de ehhez azért vedd hozzá, hogy ez elég fárasztó szórakozás 10-12 órán keresztül, különösen, hogy a rendezvényeink most már nemritkán két-háromnaposak.

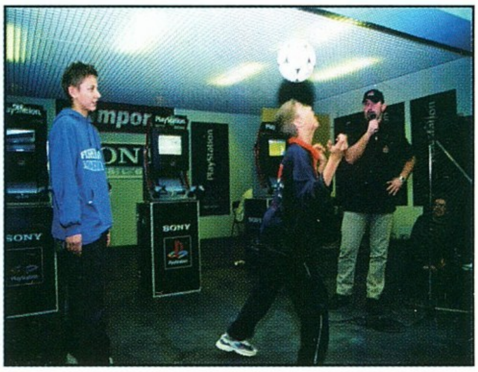
MP: És mit csinálnak az állandó tagok?

TOF: Ők természetesen havi fizetésért dolgoznak, főmunkaidőben. A napi állandó teendők mellett természetesen az ő feladataik közé tartozik a közreműködés a rendezvények szervezésében és lebonyolításában, az alkalmi csapattagok irányítása ezeken, illetve azon pár extra feladat, ami menet közben beesik.

MP: Konkrétan?

TOF: Hát itt van például Joe napi munkaterve. A srácok minden reggel megtalálják a fakkjaikban, hogy mik azok az extra teendők, amit szokásos munkáik mellett aznap el kell végezniük. Az állandó munkák közé tartozik például a játékos honlapok figyelése, és a napi hírek követése az interneten keresztül, mert természetesen az nem fordulhat elő, hogy a PlayStation világában olyasmi történjék, amiről mi ne tudnánk. Ugyanide tartozik a melegen ajánlott napi két-három órás edzés is az ő szakterületének játékaival, mert az is érdekes lenne, ha egy rendezvényünkön egyszer csak jönne valaki, és a játékot bemutató embert úgy elverné, mint a répát. Kikapni persze ki lehet a jobbtól – csak nem nagyon! A napi teendők közé tartozik még a saját honlapunk karbantartása, a rendezvények elő- és utóélete, vagyis kreatív ötletek előtte, az értékelésük pedig utána. Aztán jönnek az extrák. Például itt van Joe, akinek ezen a héten állandó jellegű extrája, hogy a fejlesztőket költöztesse...



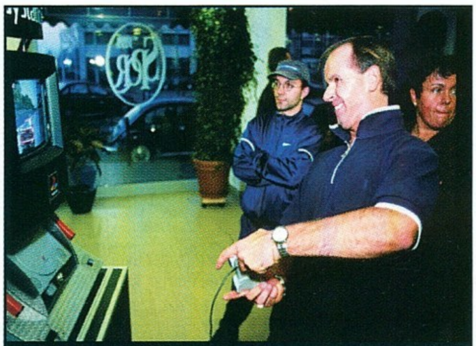




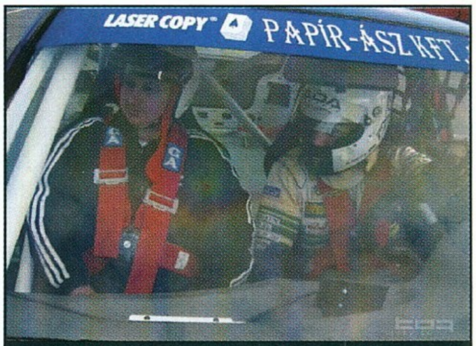




↗ Az utánpótlás-válogatott is drukkol



↗ Ezért jobb GT-hez a kormány, mint a kontroller



↗ A VIP-kör nyertese már érzi, hogy bajban van

MP: Fejlesztőket? Milyen fejlesztőket?!
TOF: Van itt egy kis fejlesztőcsapatunk, akiket remekül tudunk használni a bemutatók látványtervének elkészítésénél is, de főleg két játékon dolgoznak…
MP: Háááá! Magyar fejlesztésű PS2-játék! Exkluzív interjú, meg minden! Holvanmiaz?
TOF: Majd visszatérhetünk rá akkor, ha készen van a demó. Szóval Joe másik folyamatos extrája mostanában, hogy meg kell csinálnia a TIF 2003-ban a Ferencvárost és a Zalaegerszeget. Név, kinézet és a játékos paraméterei – mindennek élethűnek kell lennie, mert be kell mutatnunk a szponzornak egy demómeccset, a reklámkampányának tervezetében ugyanis az is szerepel, hogy minden ötödik, Magyarországon kapható TIF 2003-ban benne lenne egy Borsodi Ligás memóriakártya is, amelyen a magyar bajnokság csapatai szerepelnek. A lehetséges extra teendő között még egy csomó dolog lehet: például rengeteg alkalommal kérnek tőlünk segítséget vagy információt a legkülönbözőbb online- és offline-médiák PS2 vagy játékok kapcsán, de kereskedelmi tévékkel is együttműködünk.
MP: Jézusom, csak nem ti vagytok a Nagy Testvér?!
TOF: Nem jellemző. Ugyan voltunk már az RTL Klubban és TV2-n is, de a legtöbbször a Viasaton futó Sportváltóban szerepelünk, még ha jobbára a háttérben is. Ennek a műsornak például állandó PS2 játékokkal foglalkozó rovata van, amelyekkel versenyzők, sportriporterek vagy valami neves személy játszik. Aztán ezek a felvételek néha nem sikerülnek igazán.
MP: Miért, tré a szimuláció?
TOF: Nem igazán erről van szó. A szimuláció minőségéről csak annyit, hogy üres perceimben én menedzselek egy nemzetközi szinten is igen eredményes autóversenyzőt, aki élete első silverstone-i versenyére úgy készült, hogy a Sony Formula One-játékában tanulta a kapcsolási pontokat, és tökéletesen elégedett volt az eredménnyel; de volt már szerződésünk a Bosch céggel is, akik a Gran Turismot alkalmasnak találták arra, hogy bemutassa, mi a különbség a "hagyományos" autók és azok menettulajdonságai között, amelyek az ő autóelektronikai cuccaikkal, például kipörgésgátlóval vannak felszerelve. A probléma inkább ott szokott jelentkezni, hogy a versenyzőknél a pályán mutatott képességek, a riportereknél pedig a szakmai ismeretek nem feltétlenül jelentkeznek egy játékban is. Ilyenkor aztán esnek-kelnek, és annyira rossz nézni, amit csinálnak, hogy az még a rendezőknek is fel szokott tűnni. Így tehát hívnak bennünket, mi pedig játszunk nekik egy olyan menetet, ami aztán adásba is kerülhet.
MP: Remek. És mi kell ahhoz, hogy én is a PlayStation Team tagja lehessek? Már azon kívül, persze, hogy elvégeztem a 25. számú Hideo Kojima Szakmunkásképző és Középiskolát?
TOF: Leginkább a PS2-játékok általános szintű ismerete és kezelése – habár van olyan emberünk is, aki mondjuk kizárólag csak a focikhoz ért, de azokhoz aztán nagyon! –, és természetesen nem hátrány a jó beszélőke és az angol nyelvtudás sem. Ha valakinek ez megvan, akkor egy felvételi vizsgára van szüksége, ami áll egy teszt- és egy gyakorlati részből. Egyébként igazán segíthetnétek az utánpótlás-problémáink megoldásában azzal, hogy egyszer leközlitek a Multiplay!-ben a tesztet.
MP: Ezen ne múljék a jó közérzetetek! A konténerek megvannak már?
TOF: Milyen konténerek?
MP: Hát azok, amiben a jelentkezők leveleit akarjátok tárolni. Részemről nem számítok országos felháborodásra egy olyan munkalehetőség kapcsán, ahol a napi tevékenység része munkaidőben 2-3 órát játszani azokkal a játékokkal, amikkel egyébként is szeretek…
TOF: Meglehet, de itt nemcsak erről van szó. Természetesen vannak a munkánknak kellemes velejárói is, de ez azért még mindig munka, és nem kizárólag játékból áll. Legalább ötvenen voltak az utolsó castingon…
MP: Dreamcastingon vagy PS2-n?
TOF: Jó, akkor meghallgatáson, de a lényeg az, hogy vagy az elméleti, vagy a gyakorlati részen mindenkinek akadt bőven problémája, és egyetlen embert nem találtunk közülük, akit állandó tagként tudtunk volna alkalmazni a csapatunkba, és csak három fővel gyarapodott az alkalmi szekció is. Lehet, hogy túl kemény feltételeket szabunk?
MP: Én nem voltam castolni, de szerintem rögtön kiderül, ha a következő számra összedobtok valamilyen tesztmintát. Ennyi elég is lesz mára. Egyik kedvenc mesterem azt mondta, hogy publikálásra kerülő csevegéseket nem kell megköszönni, mert eleve szívességet tesz, hogy reklámozza magát az interjú alanyát – te meg azt, hogy PlayStation környékén semminek nincs szüksége reklámra. Áthidaló megoldásként feltehetek akkor egy személyes jellegű kérdést záróakkordnak?
TOF: Mi lenne az?
MP: Megfogod a kutyát, amíg elmenekülök?

Spot
spot@ipma.hu

↘ A Camponában rendezett Moto GP-bajnokságon vált világossá a felismerés, hogy ideje lenne bővíteni a gépparkot



↘ A napi munka a PS Teamnél is annak eldöntésével kezdődik, hogy legyen-e aznap munka? Mintha ketten még tartózkodó állásponton lennének...





↗ Windows op-rendszer, T.C. 4967. Eleve kék halállal indul...



↗ Meglepetés! Mi imádjuk a meglepetéseket!



↗ "A pofám leszakad tőled, bébi!"







Úgy látszik, a Star Wars-sorozat kronológiai megvalósítása megihletett számos programozó-csapatot is: mostanság (a végtelenül „cuki" cel-shading mellett) az egyik legnagyobb divatirányzat, hogy a tisztelt fejlesztők előző alkotásuknak nem a közvetlen folytatását, hanem az előzményét készítik el – példának elég felhozni a Resident Evil Zerot, a néhány oldallal hátrébb tesztelt Turok Evolutiont, vagy éppen a Xenosagát. Mintegy négy évvel ezelőtt, Playstationre jelent meg a Xenogears című cyber-fantasy RPG, melyet a Squaresoft készített. A játéknak ugyan kialakult a Square-cuccoknál szokásos rajongótábora, de mivel nem aratott olyan elsöprő sikert, mint mondjuk a Final Fantasy-sorozat éppen aktuális tagja, ezt nyilván kudarcként élték meg. (Ilyen „kudarcokért" szinte minden más fejlesztő hajlandó lenne odaadni a nagymamáját is.) Többek közt talán ez is közrejátszhatott abban, hogy a Xenogears alkotóinak és a Square-nek az útjai elváltak egymástól. A „szakadárok" egyik fele megalapította a Monolith Software-t, és rögvest belefogott a Xenosaga fejlesztésébe, amely a játék világának időskáláját tekintve tulajdonképpen a sorozat legelső része (a Xenogears az ötödik volt). A teljes sorozatot egyébként hatrészesre tervezik. Hogy mi a búbánatért választották a sváb „Der Wille zur Macht" alcímet (ami magyarul kb. annyit tesz: „A hatalom akarása"), az maradjon az ő titkuk, bár látszik, hogy egy japán találta ki – a történelmi tapasztalat azt mutatja, hogy amikor ilyesfajta német mondókák kezdenek feltünedezni, attól a fritzekre rájön a bolondóra, és nemsokára nagyon sok halott lesz. Minket sokkal inkább az érdekel, hogy a stílus mit sem változott: egy, a jövőben játszódó, igencsak FF-szerű szerepjátékról van szó. Kellemes cyber hangulatot árasztó környezetben, androidok, robotok és nagy szemű, vékony hangú manga-ifjoncok fognak laposra verni mindenkit, aki még „willeli a machtot".

Szóval 10.000 évvel a Xenogears előtt járunk, valamikor a „20XX." évben. Kenyában, a Turkana-tó környékén egy ásatás folyik, és a kutatók egy titokzatos monolitot fedeznek fel. Egy helyre illesztett darabkája elindít egy láncreakciót, és egy hatalmas építmény emelkedik ki a tó felszíne alól. Itt a történet gyorsan előreugrik párezer évet, és immár T.C. után 4967-ben vagyunk (a szerzők szerint a T.C. a Transzcendentális Krisztus angol rövidítése, és ezt legalább olyan komolyan gondolják, mint az alcímet), amikorra az emberiség már régen elfeledte a Földet, és a szülőbolygót csak Elveszett Jeruzsálemnek nevezik. A 30.000 planétát számláló civilizációt a Galaktikus Szövetség irányítja, a rendszerek közti közlekedést egy Unus Mundi névre hallgató szállítórendszer biztosítja. Mindenki naphosszat békésen bámulja a reality-showkat és ropogtatja a hagymás-tejfölös-transzcendentális Chips-et és így tovább. Az idill teljes is, míg egy szép napon fel nem bukkan egy ellenséges civilizáció, a Gnosisok és véget vetnek a mókának. A Szövetség a Vector részvénytársaságot kéri fel az idegenek elpusztítására, akik szerint a legmegfelelőbb harcászati eszközök az A.G.W.S. (Anti-Gnosis-Weapon-System) fedőnevű óriásrobotok. Az idegenek láthatatlanok az emberi szem előtt, csak egy humanoid irányította A.G.W.S. érzékeli őket – sőt még a hagyományos fegyverek sem képesek őket megsebezni. Épp ezért a Vector kifejleszt egy robotot is (becsületes neve KOS-MOS), ami már rendelkezik az elpusztításukhoz szükséges erővel.

A játékot a 22 éves, ezáltal rangidős **Shion Uzuki** névre hallgató hölggyel kezdjük, aki tanácsadóként dolgozik a KOS-MOS projektben. Ahogyan haladunk előre a történetben, FF-mintára úgy csatlakoznak hozzá a többiek is szép sorban. **KOS-MOS** egy 18 éves és nőnemű (ha egyáltalán lehet nála ilyesmikről beszélni) Vector-fejlesztésű harci android, akinek az a feladata, hogy Shiont kísérgesse és megvédelmezze. Három feladatra lett beprogramozva: logika, szervezés és feltétlen parancsteljesítés – ő lesz a leghatékonyabb gyilkológépünk is.

A brigád egyik legtitokzatosabb tagja lesz **Chaos**, az amnéziásnak tűnő ezüsthajú srác, aki mindig visszautasítja, hogy múltjáról beszéljen. Az első ránézésre 12 évesnek tűnő **M.O.M.O.** (Multiple Observative Mimetic Organicus és csak azért sem fordítom le!) egy szintetikusan készült emberi faj prototípusa, akit (amelyet?) saját eltűnt kislánya képére formált meg egy Vectornál dolgozó tudós. A szintetikus bőr alatt azonban érzelmek is leledzenek bőven, habár tökéletesen megfelel eredeti céljára, a Gnosisok elleni harcra is. **Junior** sem hazudtolja meg a nevét: pontosan passzol MOMO-hoz (nagy orgiát várok…) – egy tucatnyi, tapasztalatokban gazdag év áll a háta mögött. Ennek ellenére az autonóm



Transzcendentális meditáció a Transzcendens Krisztusról

XENOSAGA

TÍPUS RPG **KIADÓ** NAMCO **FEJLESZTŐ** MONOLITH SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003. TAVASZ **NTSC**

↘ Úgy fest, háromezer év múlva is lesznek gyorsbüfék



↘ Akkor legyél elég bátor, ha kikapcsol az inkubátor!





A KOS-MOS nevű harci robotot igencsak, khm, áramvonalasra tervezték...



Hogy kap ez a fickó az űrben levegőt?



Akkor mégiscsak fényesebb a kardnál a lánc?









Ehhez az archoz valami halálos fenyegetés lehet a szinkron

Csillagfüzér Szövetség Milchia rendszerének ügynöke, mellékállásban egy űrkolónia egyik igazgatója, és jó néhány felnőttes allűrrel is rendelkezik: öreg könyveket és ősi fegyvereket gyűjt. Ők alkotják öten a kis csapatot, de természetesen rajtuk kívül még rengeteg más karakterrel is találkozunk a játék folyamán.

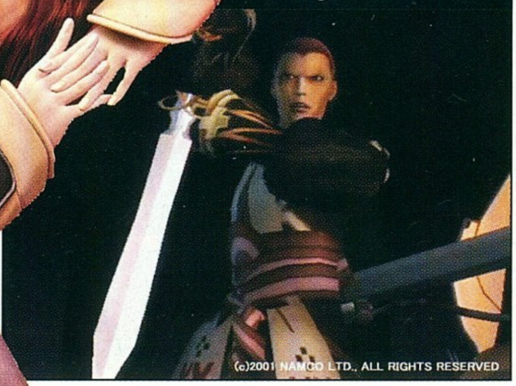
Maga a játéktér teljesen háromdimenziós, éppen ezért a – Xenogearsben rögzített kameraállással szemben – itt a kamera szabad forgatása megengedett bármilyen irányban. Az ugrást ugyan ez alkalommal kiszedték a programból, cserébe viszont a pályák az adott stíluson belül meglepően interaktívnak számítanak: széttörhetünk bizonyos objektumokat, hogy rejtett pályaszakaszok nyíljanak meg, nyomkodhatjuk a kapcsolókat, húzogathatjuk a karokat satöbbi. A mezei csaták nem véletlenszerűek, mint mondjuk az a FF-ekben, hanem ahogyan a világban mászkálgatunk, úgy botlunk az ellenséges szörnyekbe, hogy radarunk figyelmeztet közeledtükre. Az A.G.W.S.-ek használatát csatában nagyjából úgy lehet elképzelni, mintha azok a FF-ben a különböző megidézhető lények lennének (számuk hét-nyolc körül várható), önálló és fejleszthető tulajdonságokkal rendelkeznek. A harcrendszer némiképp ismerős lesz azoknak, akik már játszottak a Xenogearsszel. A küzdelem körökre osztott, három fajta támadásunk lesz, egy rövid, egy közepes és egy nagy hatótávolságú, plusz pedig az ún. éteri támadás (a mágia futurisztikus megfelelője).

A fejlődési rendszer érdekes: karaktereink többféle tapasztalati pontot gyűjtenek a normál mellett, amely a szintugrásért felelős. Az egyikkel (TP – Talent Points) megnövelhetjük kezdeti életerőnket, sebességünket, varázspontjaink számát és az egyéb alaptulajdonságaink értékét. Ezt elszórhatjuk a speciális támadásunk fejlesztése érdekében is, növelhetjük a sebzés mértékét, csökkenthetjük az elsütése utáni várakozási időt (amíg újra léphetünk az adott karakterrel) és gyorsíthatjuk a végrehajtás sebességét. Utóbbi azért fontos, mert négy akciópontal rendelkezünk minden körben, egy alapszintű speciális támadás pedig alapból hatba kerül (később fejleszthetően ez csökkenthető), így csak akkor hajtható végre, ha az előző körökből tartalékoltunk. A második tapasztalati pont segítségével a varázslatokat lehet megtanulni (egy fejlődési fáról választva), amelyek át is adhatók egy másik karakterünknek (!). A harmadik fajta használatával pedig a különleges tulajdonságokkal bíró tárgyainkból vonhatunk ki képességeket, ami azért lesz jó, mert így már automatikusan működnek, és nem kell ahhoz viselni, vagy kézbe venni a tárgyakat, hogy érvényesítsék a hatásukat.

A harcnak van még két fontos – és tőlünk független – eleme is. Az egyik a boost-méter, ami minden egyes elvégzett ütés után töltődik, és ha elérte maximumát, a karakter végrehajt egy kontratámadást. A másik véletlenszerűen bekövetkező eseményekből áll, melyek jelenthetik a nagy semmit, adhatnak boost-pontot, növelhetik 1%-al a kritikus találat esélyét és a kapott tapasztalati pontok számát. A harcban sokat kell majd stratégiáznunk is, lévén a szörnyek alakzatban állnak fel és a hátulra szorulók fizikai támadással nem sebesíthetőek meg. A csatákból csak úgy lehet elmenekülni, ha az erre szolgáló tárgyat vagy varázslatot használjuk, ha ezekből kifogyunk, így vagy úgy, de el kell érni a végkifejletet.

A Xenosaga egy videókkal teletűzdelt RPG lesz, és jobbára ezek viszik tovább a történet fonalát. A videójelenetek az eddig látott részletek alapján fantasztikusnak ígérkeznek, de a képek alapján egyelőre nem lehetünk különösebben elájulva a pályák grafikájától, mert egyelőre meglehetősen kopárnak és üresnek tűnnek. Ellenben a karakterek előtt le a kalappal: a hatalmas, háromdimenziós modellek nagyszerűen animálták, és a manga-, anime- és egyéb hasonszőrű alkotások rajongói biztosan lefonják tőle a lábukat. Az arcok mimikájának visszaadása szinte teljesen élethű, és a figuráknak mellesleg még a hajuk is lebeg. A játékhoz kb. hat-hét órányi szinkronhangot vettek fel, és már a játékból látott előzetesek zenéje is elég hangulatos volt (az előadásában a Londoni Filharmonikusok segédkeztek, úgyhogy ezzel valószínűleg nem lesz gond). Érdekesség, hogy a Xenosaga lesz az első olyan PS2-program, amely egyoldalú, ám kétrétegű DVD-lemezre kerül (a felső réteg egy bizonyos fejállásnál átengedi a lézersugarat, így az alsó rétegen lévő adatok válnak olvashatóvá), ez összesen 9 Mbyte-nyi adat tárolását teszi lehetővé – nyilván a rengeteg videó és szinkronhang miatt volt erre szükség. A Monolithnál dolgozik a Xenogears történetírója és rendezője, zeneszerzője, karakter-, és mechdesignere. Velük működik együtt a Square számos egykori veteránja, akik a Chrono Trigger és Cross megalkotásában vettek részt, a Namco-tól pedig csatlakozott hozzájuk a Dragon Valor és Tale készítői közül egy pár figura. Impozáns névsor – és talán egyben garancia is a várható minőségre.





Penge lehet ez a srác!

Megkérdezném a t. tördelőt, hogy került ide ez a kép a Gundam-cikkből?!

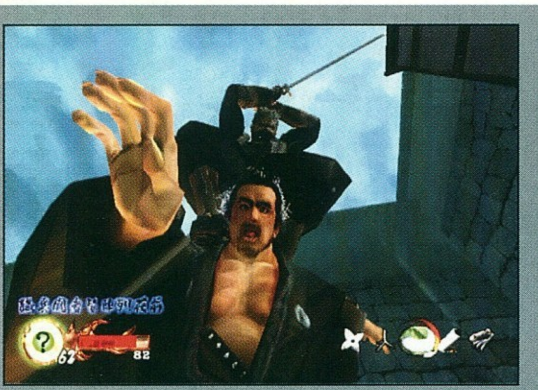


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 90%



Senki sem venné rossz néven, ha végre felbukkanna egy igazi vetélytársa a Final Fantasy X-nek - méghozzá egy különleges, technokrata köntösbe bújtatva.




↗ "Nehezen kap levegőt? Attól tartok, itt már semmilyen cukorka nem segít..."





■ A ninja csínja-bínja

TENCHU 3 WRATH OF HEAVEN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ K2 MEGJELENÉS 2003. MÁRCIUS PAL/NTSC



Nem is olyan rég egy nagyon izgalmas, ámde sajnos kissé rövid utazásról térhettünk haza a középkorból hirtelen a modern ipari újkorba toppanó Japánból. Ez volt az Acquire fejlesztette Way of the Samurai, akiknek a két kiváló Tenchut köszönhettük PSX-re. Kár, hogy a híres ninjás játékukat már nem folytatták az alkotók, viszont szerencse, hogy az Activision nem hagyta, hogy csak úgy a feledés homályába vesszen a Tenchu név. Vagy legalábbis reméljük, hogy mindezt szerencseként fogjuk elkönyvelni, hiszen a "vér szerinti" szülők helyett így most idegen kezekbe került Rikimaru és társainak legújabb kalandja, és még nem tudni pontosan, mi sül ki ebből.

Hamarosan tehát ismét Japánba látogathatunk, és megint az éles pengéké lesz a főszerep. Tévedés ne essék, nem a szamuráj kardoké, hiszen ha valaki még nem tudná: Rikimaru nem más, mint egy fiatal orgyilkos – azaz egy ninja. Egy ninja elvei pedig merőben mások, mint egy szamurájé: míg ez utóbbi képes seppukut elkövetni, ha netán letér a becsületkódex által meghatározott útról, addig a ninja szerint a cél szentesít minden eszközt. A ninja nem habozik egy percig sem, ha egy szamuráj torkát úgy kell elmetszenie, hogy annak esélye se legyen megvédenie magát. Sőt kifejezetten célja, hogy a lehető legcsekélyebb kockázattal, alattomosan támadva hajtsa végre a feladatát – nem véletlen, hogy tetőtől talpig feketébe burkolózik, hiszen Vukhoz hasonlóan az árnyékharcosoknak is a sötétség a legjobb barátja. (A fehérbe, pirosba, meg a szivárvány egyéb színeibe öltöző „amerikai ninják" más lapra taroznak, ők azért nincsenek valami jól.)

A két PSX-es Tenchu kiválóan visszaadta, hogy milyen is lehetett ez a nem éppen lovagias harcmodor. A Tenchu játékokban nem a kaszabolás a lényeg, hanem a rejtőzködés. A legjobb az, ha meg tudjuk lepni az ellenséget, akinek így nincs alkalma erősítést hívni. A Tenchu (a Metal Gearrel együtt) úttörő szerepet töltött be abban, hogy mostanság egyremásra jelennek meg a lopakodós játékok, s hogy a műfaj ilyen népszerű lett.

A kerettörténet szintén érdeklődésre tarthat számot. Tudniillik az eredeti Tenchu végén Rikimaru titokzatos körülmények között elhalálozott (a Tenchu 2 kronológiailag az előzménye volt az eredeti történetnek), viszont ez most egy "normál" folytatás lesz, és az már bizonyos, hogy a harmadik részben ismét Rikimaru a főszereplő. Szóval olybá tűnik, feltámadt poraiból. Mellette azért persze ezúttal is választható lesz Ayame, a ninjanő is, sőt mi több: lesz még egy harmadik, vadonatúj karakter is, akinek a személye egyelőre titok (így tehát egy jól konspiráló nindzsára gyanakszunk). Ebből adódóan, három különböző szálon játszhatjuk most is a küldetéseket, s ahogy már korábban is megszokhattuk, a választásunknak megfelelően kicsit másképp alakulnak a dolgok. Bár nem is annyira kicsit, hiszen már eleve nem ugyanabban a sorrendben következnek a küldetések, mások az egyes feladatok, sőt máshol jönnek az ellenfelek. A megbízásaink amúgy a szokásosak: rablás, kémkedés és bérgyilkosság egyaránt beletartozik a ninja munkakörébe.

Az igencsak terjedelmes pályákon nagyjából a már megszokott ninja praktikákkal kell élnünk, azaz falak tövébe kell húzódnunk, csáklya segítségével a magasba kell kapaszkodnunk, tetőkön kell somfordálnunk és így tovább. Az is előfordul, hogy fák lombkoronájában rejtőzünk el, majd szép csendben rávetjük magunkat az arra járó őrre, akit azután – továbbra is szép csendben – a másvilágra küldünk. Ahogy a korábbi részekben, úgy most is a lopakodáson van a hangsúly. Elég csak egy pillanat kihagyás, és máris megvan a baj. Amennyiben valamilyen zajt csapunk, netán rálépünk egy macskára, vagy egész egyszerűen csak láthatóvá válik a sziluettünk, úgy az őrök azonnal riadót fújnak. Ezúttal pedig nem ússzuk meg egykönnyen a harcot: az ellenség olyan kitartóan üldözi hősünket,

↘ Egy ördöggel jobb, ha nem húzunk feleslegesen ujjat...



↘ ...íjat húzni viszont szerencsés elképzelés





Mit sem ér a pisztoly egy ninja ellen



Ayame nem kíméli a gyengébbik nemet (sem)



Ha Ayame kiáll a sarokra, abban nem sokan lelik örömüket









A megkettőzött őrség hamarosan nullára lesz redukálva











hogy még a tetőkre is követnek minket, s ha többen is összecsődülnek, úgy akár csapatban is támadnak. Hogy még változatosabb legyen a dolog, az egyes ellenfeleknek nem egyforma a "gondolkodásuk". Egyesek azonnal a nyomunkba erednek, míg mások a terep vagy a helyzet nyújtotta adottságokat igyekeznek kihasználni. Leginkább attól függ a viselkedésük, hogy milyen fegyverrel rendelkeznek. A lándzsás fickóknak például nem kell közel húzódniuk hozzánk, távolról is célba találnak, míg a többiek általában a közelharcban próbálják leteríteni emberünket.

A Tenchu 3-ba természetesen nemcsak a főhősök tértek vissza, hanem azok hozták magukkal a jól bevált eszközeiket, így dobálhatunk surikent és gránátot, lőhetünk tüzes nyíllal, lerakhatunk aknákat és mérgezett rizst, és mindezekhez még kitaláltak néhány felettébb hasznos eszközt. Példának okáért eldobhatunk bombával ellátott shurikent, amit azután tetszőleges időpontban robbanthatunk, s ennek segítségével elcsalhatjuk a posztjáról az ellenséget. Rikimaru előhúzhat a tarsolyából egy lopakodó mágiát is, s azzal eltüntetheti magát – épp csak annyira lehet eközben látni, mint a zsákmányára leső Predatort. Vagy fellőhetünk rakétákat, és míg az őrök bámulják a tűzijátékot, mi átsiethetünk az általuk felügyelt pályaszakaszon.

A Tenchu korábbi fegyverválasztékát jelentősen felbővítették, s ezzel kapcsolatban a legnagyobb újítás az, hogy a megölt ellenfelek fegyvereit is elvehetjük. Ha mondjuk megtetszik nekünk az egyik őr lándzsája, egyszerűen csak oda kell lopóznunk, majd végezni az illetővel, és máris egy lándzsával leszünk gazdagabbak.

Magát a harcrendszert is átalakították. Már eleve az feltűnhet, hogy kézitusákba is bocsátkozhatunk, de még fontosabb, hogy analóg irányítást rendszeresítettek a küzdelemhez, mellyel különféle kombókat vihetünk be. Az egyszerű csapkodáshoz elég mondjuk előre nyomkodni a bal analóg kart (a támadás gombjával egyetemben), de egy látványosabb mozdulathoz, úgymint egy 360 fokos csapáshoz (ami az analóg kar körbeforgatását igényli) már több odafigyelésre van szükség. No persze csak gyakorlás kérdése az egész. Megfelelő ügyességgel aztán cifrázhatjuk szaltókkal is az akciót, visszaüthetünk a támadó ellenfélnek, a földre került ellenséget is "oszthatjuk", vagy pedig akár halottnak is tetethetjük magunkat – már amennyiben úgy kívánja a helyzet. (Bár a levegő visszatartása kissé igénybe veszi hősünket, s a trükk közben folyamatosan csökken az életerőnk.)



A játékban összesen kilenc nagyobb pályán mehetünk végig, melyek megvalósításához a fejlesztők ígéretei szerint a PS2 tudását szépen kiaknázzák: különböző fényhatások, és változó időjárás varázsolja majd természetessé a tájakat. A pályatervezéssel kapcsolatban meg kell jegyezni: bár a helyszínek nagyok, azért a Tenchu 2 rossz példáján okulva nem hagyják, hogy eltévedjen a játékos. Az egyes küldetéseknél pedig nem csak a környezet változik meg, hanem az alkalmazandó stratégia is. Van például egy vén bolond uraság, akinek a kastélyánál nem emberek állnak őrt, hanem az általa feltalált és gyártott felhúzós robotok. Talán felesleges is fejtegetni, mit ér egy fabábu ellen mondjuk a mérgezett rizs, és az sem biztos, hogy ebben az esetben a torokmetszés célra vezet... Vannak ugyanakkor különleges fegyverek is, amiket csak bizonyos helyeken szükséges bevetni: ilyen a megáldott kard, amivel zombikat kell kardélre hánynunk, méghozzá meglehetősen nagy hatékonysággal, mert ha netán a harci kedvünk lankad, úgy a kard az emberünk életerejét kezdi elszívni. (Kicsit koppintottak a Soul Reaverről.)

Miközben teljesítjük az egyes missziókat, a történet is tovább bonyolódik – bár mondhatnók úgy is, hogy tisztázódik. Minél előbbre jutunk, úgy tudunk meg olyan részleteket, amelyek visszautalnak a korábbi játékokra is. Ez persze ösztönzőleg hat a játékosra, elvégre mindenki arra kíváncsi, tulajdonképpen hogyan is lehetséges, hogy Rikimaru még mindig életben van.

A Tenchu 3-ban főgonoszok is akadnak, akik jóval izmosabbak, mint a korábbi részek hasonló szereplői és némileg „bonyolultabbak". Például megküzdhetünk egy Ganda nevű óriással, akit egy boszorkány babonázott meg, s ezért a gonosz nőszemélyt kell támadnunk, miközben kerülgetni vagyunk kénytelen az életveszélyes robosztust.

Mostanában már minden játékhoz alapvetően multiplayer lehetőség is jár, és lám: a Tenchu 3 esetében is gondoltak erre. Látatlanban is egészen izgalmasnak tűnik a megoldás, miszerint a kétjátékos módhoz öt különálló szintet terveztek, melyeken kooperálva épp úgy küzdhetünk, mint csapatban, s arra is van mód, hogy élet-halál harcot vívjunk a másik játékossal.

A Tenchu 3: Wrath of Heaven nyilvánvalóan az egyik legjobban várt PS2 játék, s tovább csigázhatja a kedélyeket, amikor az ember olyanokat olvas a játék promóciós anyagában, hogy "elképesztően realisztikus grafika". Mindez szép és jó – vagy legalábbis jól hangzik. Amit azonban eddig láttunk a grafikából (elég csak a képeinkre pillantani), az nem ezt igazolja. Van egy olyan érzésünk, hogy nem csak a pozitívumokat örökli a játék a PSX-változatból, hanem annak gyengeségeit is. A korábbi részek szembeötlő jellemzője volt, hogy a figurák kevés poligonból álltak, ráadásul az egész játék gyengén volt textúrázva, és most a folytatásnál ugyanezeket fedezhetjük fel. Igaz, azt sem zárhatjuk ki, hogy a történelem megismétli magát, vagyis a lebilincselő játékmenet ezúttal is feledteti az ilyen szépséghibákat, és még a végén ebből is eladnak másfélmilliót.



Így kell elbánni minden Szomorú Szamurájjal



Remélem, nincs egyetlen repedezett cserép sem a tetőn

ELSŐ BENYOMÁSOK

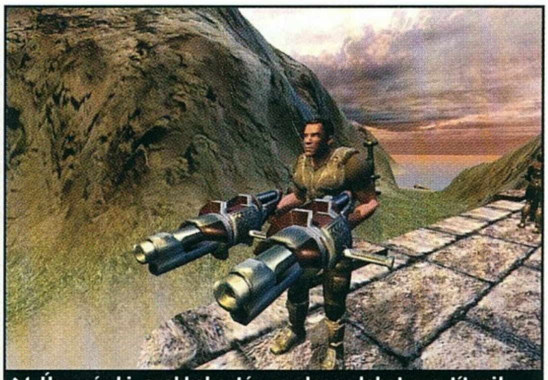
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 90%



A Tenchu az egyik legjobb lopakodós játék volt PSX-en, ha nem a legjobb. Talán a PS2-es folytatás is az lesz.




▸ A völgyben pirotechnikai bemutató vette kezdetét


▸ Úgy néz ki, ezekkel aztán rendesen lehet pusztítani!







■ Brutális kvartett

BRUTE FORCE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DIGITAL ANVIL **MEGJELENÉS** 2002. MÁRCIUS **NTSC**

A Microsoft igen ravaszul kezdett bele a munkába, amikor a fejesek úgy döntöttek, hogy a cégnek be kell lépnie a konzol-versenyfutásba (talán mondhatnánk háborút is). Olyan fejlesztőcégeket vásároltak meg egymás után, amelyek már letették a névjegyüket – igaz, általában PC-n, de hát a fejlesztőkörnyezet így már eleve ismerős lehetett számukra. Így vásárolták fel többek között a Bungie-t, akik később ezt a Haloval hálálták meg, és így kerültek kapcsolatba az addig kizárólag űrszimulátorokkal foglalkozó Digital Anvillel is (ha valaki képben van PC-s játékokban: például ők készítették a Privateert vagy a Starlancert).

Érdekes, hogy a Brute Force annak köszönheti létét, hogy a fejlesztőcsapat egy része már megunta az űrbéli lövöldözéseket, és valami teljesen másra vágytak. Ekkor került az előtérbe egy pár évvel korábban sutba vágott játékterv, ami azért nem készülhetett el akkor, mert a rendelkezésre álló hardver nem bírta volna az ambiciózus terveket. Az ős-Brute Force-ban a játékos 16 karakter közül választhatott volna kettőt, és ezeket irányítva (az egyiket közvetlenül, a másikat pedig parancsokkal) hajtotta volna végre a feladatokat. Mostani formájában a program azért már máshogy fest, ugyanis a kínálat mindössze négy főre zsugorodott (az E3-on azért elhintették, hogy lesz pár titkos figura is), viszont mindannyiukat koordinálnunk kell feladataink ellátása közben, mindig kvartettben fogunk mászkálni.

A négy hősjelölt egy olyan különleges kommandó – ezt hívják Brute Force-nak – tagja, amely az Egyesült Világok Konföderációjának irányítása alatt áll, és mellesleg négy másik csapat egyedüli túlélőiből alakult meg. Ezek az egységek tartanak rendet a több ezer bolygón, amelyek a Konföderációhoz csatlakoztak, és ők intézik el a külső fenyegetéseket (például a szokásos agresszív idegen lényeket, űrkalózokat vagy saját királyságot alapító kereskedőket). Első küldetésünk egy rutinmisszió az Ulysses-rendszerben, ahol egy vallási vezető parancsára felkelések törtek ki. Ahogy egyre jobban a dolgok mélyére hatolunk, kiderül, hogy az idegenek is benne vannak a buliban, ráadásul mintha még őket is irányítaná valaki. Ennek a lénynek a kilététre kell fényt derítenünk, aztán persze kérdőre is kell vonnunk. Legalábbis ez a terv, mert a fejlesztők igen változatos sztorit, folyamatos meglepetéseket ígérnek, így bármi megeshet – még az is, hogy végül a Konföderáció ellen kell fordulnunk...

A játékban nem csak az akció kap kizárólagos szerepet, sokat kell taktikáznunk is. Mégpedig azért, mert négy hősünk megfelel a lassan már íratlan szabálynak számító alapelvnek: eltérő képességekkel rendelkeznek, melyeket a siker érdekében összehangoltan kell kihasználni. Tex például nagy tűzerőt képvisel, Brutus minden téren jól muzsikál, Hawk felderítőként használható legjobban, Flint pedig mesterlövészként. Az összmunka ugyan fontos, de ha valakinek éppen olyan napja van, akkor az mehet előre Rambóként is – ha ügyes, vagy szerencsés, akkor még akár túl is élhet néhány akciót.... Erin Robert, a játék producere is ezt emeli ki: „Amelyik játékosnak az esik jól, hogy eszetelenül lövöldözve halad előre, hát tessék, meg lehet próbálni; ennél viszont sokkal élvezetesebb, ha megpróbáljuk összehangolni a csapattagok tevékenységét. Csak egy példát említenék: Hawk csendben elintézi az őröket, Tex áttöri a kaput, majd Flint fedezete alatt a többiek behatolnak a bázisra." Ezt a rendszert segíti, hogy a D-pad segítségével bármikor bármelyik karakter nézőpontjára átválthatunk (pontosabban az őt követőre, mert a játék külső kamerát használ), és addig irányíthatjuk, amíg csak akarjuk. A többiek-

▸ Brutus a biztonság kedvéért mindig a névjegyét nyújtja előre



TEX

Faj: Ember

Tex a nehézfegyverek szakértője, olyannyira, hogy semmivel nem lehet rávenni, hogy gépágyúnál kisebb eszközt használjon. Erős páncéljának köszönhetően a nyílt tűzpárbajokat kitűnően bírja. Különleges képessége, hogy a többieknél sokkal gyorsabban képes újratölteni fegyvereit, és ő az egyedüli, aki erejénél fogva képes szétzúzni az előttünk tornyosuló akadályokat, például fadobozokat vagy acélajtókat. Speciális képessége a Berserker, amit használva egyszerre két fegyverrel kezdhetjük megszórni a ránk törő idegeneket és zsoldosokat. Figyelembe véve a fenti megszorítást, el lehet képzelni, hogy két lángszóróval vagy rakétavetővel milyen pusztítást tud véghez vinni.





Nem tudom, hogy ez milyen fegyver volt, de ez jó nagyot pukkant









Hát, mit mondjak - szép kis csapat vagytok!



nek négy különféle parancsot adhatunk ki, melyek a következők lesznek: a Guard egy adott hely őrzését jelenti, de ezt használva akár hátra is hagyhatjuk azt, akit épp nem akarunk használni (például egy nagy ütközet előtt hátrahagyhatjuk a lányokat, vagy Hawkot így küldhetjük egyedül felderíteni); a Follow ezzel szemben azt jelenti, hogy a többiek követni fognak minket; az Engage paranccsal pedig felkészíthetjük a többieket egy közelgő ütközetre, így ők szétszóródnak körülöttünk, és megpróbálnak minket fedezni; a Move segítségével pedig bizonyos helyekre küldhetjük el társainkat, így parancsolhatjuk például Flintet egy magasabban fekvő leshely elfoglalására.

Összesen hat bolygón próbálhatunk szerencsét, melyek teljesen eltérő körülményeket és ellenfeleket kínálnak. Brutus otthonában, Ferixen kezdünk, egy dzsungelekkel és mocsarakkal borított világon. Ezután az Orirus és a Singe vulkáni planétái következik, ahol hatalmas magmafolyók között kell harcolnunk. A negyedikként felkeresett bolygó Estuary lesz, aminek 90%-át tenger borítja, így itt kicsiny szigeteket kell egymás után bevennünk. Az utána következő Caspian egy sivatagokkal borított bolygó, míg a hatodikról, a Waste-ről nem közöltek részleteket, mindenesetre a neve alapján nem lehet különösebben barátságos hely. Mindenhol más veszélyek leselkednek a csapatra: a Ferixen például mindent sűrű köd takar, a vulkánok között pedig egy eltévedt rakéta akár kitörést is okozhat.

A karaktereknek két fő statisztikája lesz: az egyik az életerő, a másik pedig a stamina. Csak az utóbbi igényel magyarázatot, ez egyrészt az aktiválható képességekhez szükséges (tehát akár manapontként is felfogható), másrészt viszont a futáshoz is ezt használjuk el. A karakterek az egyes küldetések után tapasztalati pontokat kapnak (itt igen nagy szerepe lesz az összjátéknak, mert ezt külön díjazza a program), ezektől fejlődnek képességei, és ezek növelik meg az életerőnket és staminánkat is. A folyamat egyébként teljesen automatikus, szóval nem mi irányítjuk a pontok elosztását. Az új fegyvereket az ellenfelektől vehetjük el, de akár meg is vásárolhatjuk őket, amire akkor lesz lehetőség, ha egy várost látogatunk meg (a boltoláshoz szükséges pénzt a pályán találhatunk, illetve kevéske zsoldot is kapunk). Mintegy 40 pusztító eszköz lesz használható, a hangágyúktól a mozgásdetektoros gránátokon át a rakétavetőkig.

A Brute Force történetét – amely egyébként 38 pályából áll – akár négyen is végigjátszhatjuk, osztott képernyőn. Nagyon jól hangzik, hogy akár játék közben is be lehet kapcsolódni, elég megnyomni egy nem használt kontrolleren a start gombot, és máris ketten (vagy hárman, négyen) vagyunk. Ugyanígy, bármikor kiszállhatnak barátaink, helyüket azonnal a gép veszi át. Pont ezért a mesterséges intelligencián nagyon sokat dolgoztak Egyrészt négy hősünk eltérő módon viselkedik az egyes helyzetekben (pl. Tex szinte sosem vonul fedezékbe, míg Hawk szinte azonnal elbújik, és onnan ereszti meg lövéseit). Másrészt a 28 ellenfél-típus is különféle viselkedési normákkal rendelkezik: van, amelyik hátulról buzdítja a többieket, van, akik csapatban igazán erősek, de vannak ostoba, nagydarab lények, akik csak a rohamozásra képesek.

Sajnos a Brute Force-szal van egy kis probléma, mégpedig az, hogy egyelőre nem sikerült megoldani a folyamatos képfrissítést, ezért a megjelenést el kellett tolniuk az év végi nagy szezonról jövő év elejére. Remélhetőleg sikerül megszüntetni ezeket a problémákat, már csak a saját ő érdekükben is: a Microsoft ugyanis akkor adja át nekik az új, hipermodern fejlesztőirodájukat, ha elégedett az eladásokkal. Persze nekünk is jó lenne, ha minden jól menne: egy jó akciójáték sosem árt, ha másért nem, hát hogy legyen mit csinálni két Halo-parti közben.

BRUTUS

Faj: Feral

Brutus a Ferix dzsungelbolygó szülötte. Bármikor képes négy lábra ereszkedve futásnak eredni, és ilyen állapotban gyorsabb, mint bármelyik másik lény a játékban. Ráadásul, ha így sikerül valakit eltalálnunk, annak biztos eltörik a lába, de lehet, hogy bele is hal. Faji előnye a lassú regeneráció, amivel folyamatosan – bár igen lassan – gyógyulhatunk. Aktiválható speciális képessége a Sense of the Beast, ami érzékszerveinek erősségét növeli meg, így képessé válik a körülötte levő ellenfelek betájolására. Ez abban nyilvánul meg, hogy amíg működik a képesség, addig ezeket – még ha egy fal másik oldalán is vannak – vörösen pulzálva mi is látjuk. Brutus is használhat bármilyen nehézfegyvert, de ő inkább a saját törzsére jellemző, fából készült sugárfegyvereket kultiválja.

FLINT

Faj: Cyborg



A klónozás feltalálásával a cyborg-seregek kimentek a divatból, Flint az egyik utolsó közülük. „Fajából" kifolyólag immunis az altató- és mérges gázokra, valamint bírja a vákuumot és sosem fullad meg. Választott fegyvere a mesterlövész-puska, ezenkívül maximum kis géppisztolyokat használ. Kiberszeméneк köszönhetően igen messzire lát, és gépagyának köszönhetően ki tudja számolni, hogy ellenfelei merre fognak mozogni. Ez játéktechnikailag abban nyilvánul meg, hogy ha aktiváljuk, mint speciális képességet, akkor automatikusan befogja a célpontokat, és innen már csak egy kis hüvelykujj-gyakorlat következik...

HAWK

Faj: Ember



Hawk a felderítő a bandában, ami azzal jár, hogy ő lesz a leggyorsabb és a legcsendesebb mozgású. Természetesen ez azzal a hátránnyal jár, hogy nem használhat vastag páncélokat, így nem érdemes nyílt csatákba küldeni. Elsődleges fegyvere egy félautomata pisztoly, de a biztonság kedvéért mindig magánál hord egy shotgunt is. Ő az informatikai szakértő is, a számítógépeket megbuherálva kikapcsolhat erőtereket, riasztókat mozgásdetektorokat, vagy kinyithat ajtókat. Aktiválható speciális képessége a Stealth, amivel beleolvadhat környezetébe, ezzel közel láthatatlanná válhat. Ilyenkor nem hagy lábnyomokat és bármilyen talajon tökéletes csendben haladhat; felfedezni csak akkor fogják, ha bemerészkedik egy ellenfél látómezejébe. Ha sikerül egy ellenfél mögé lopózni, pengéjével elvághatja annak torkát.

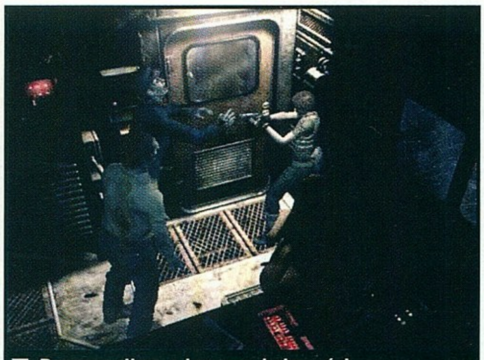
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 80%



Ha tényleg sikerül kiiktatni a hibákat, akkor akár a legnagyobbak közé is bekerülhet.





Parancsoljon, a jegyem, kalauz úr!



Kezdünk itt már túlságosan sokan lenni







■ Prológus a sorozathoz

RESIDENT EVIL 0

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003 02. 28. **PAL**

Megragadva az alkalmat, hogy a mostani számunkban részletesen kiveséztük a Resident Evil felújított/átdolgozott változatát, rögtön ízelítőt szeretnénk nyújtani abból, milyen további borzalmakra számíthat a horrorkedvelő olvasó mindössze alig néhány hónapon belül. A címből nyilván mindenki kikövetkeztette, hogy a Resident Evil 0 onnan kezdődik, ahonnan a híres horrorsorozat elindult, vagyis még az első epizódban történtek előtt járunk. (Nyilván úgy kell kezdődnie, hogy „Kezdetben vala az Úr...", mert ha a Capcomnál még ehhez is kitalálnak valami előzményt, annak már mínuszba megy a számozása...)

A Raccoon City környékén lévő Aklay-hegységnél bizarr gyilkosságok történtek, ezért a város rendőrőrséről '98 július 23.-án egy S.T.A.R.S. elitalakulatot, a hattagú Bravo Teamet küldik ki nyomozni. Útban a helyszín felé azonban a csapat helikoptere lezuhan. Szerencsére senki sem sérül meg, viszont nem messze a baleset helyétől egy szörnyű mészárlás nyomaira bukkan a team: egy félig kiégett katonai teherautóban számos tengerésztiszt kegyetlenül megcsonkított hullája fekszik. A holttesteket hamarosan azonosítják, majd miután számba veszik őket, kiderül, hogy a kompániának egy fő híja van: Billy Coen századosnak nyoma veszett. Enrico parancsnok utasítására a Bravo Team elkezd nyomozni Coen után – még csak nem is sejtve, hogy ezzel életük legvadabb rémálmába cseppennek.

A legjobb azonban az, hogy még mi magunk – gondolok itt elsősorban a régi Resident Evil-kedvelőkre – sem tudjuk, mi a fene történt, hiszen ez a játék nem egy átirat, és még csak nem is átdolgozás, hanem egy vadonatúj rész. Csupán az egyik főszereplő a régi: a Bravo csapatból (vagyis az első epizódból) már jól ismert Rebecca Chambers irányítására kell vállalkoznunk, akihez hamarosan csatlakozik az említett ex-tengerészgyalogos, vagyis a tetovált karú, éppenséggel cseppet sem katonás külsejű Coen, akit hamisan vádolnak meg a társai legyilkolásával. Rebecca és Billy egy önmagában száguldó „szellemvonaton" találkoznak össze, de hamarosan rájönnek, hogy a vonat cseppet sem annyira elhagyatott. Hogy az extra utasok kik lehetnek, azt a kedves olvasó fantáziájára bízzuk... A műfajnak megfelelően a legfőbb feladatunk természetesen az, hogy életben maradjunk, vagyis hogy elmeneküljünk a hirtelen mindent ellepő zombik hada elől, másodlagos célként pedig kideríthetjük, milyen események vezettek az eredeti Resident Evilben történtekhez.

A játék ugyanazt a kiváló engine-t használja, mint az első rész most tesztelt átdolgozása, úgyhogy a grafika méltatásával nem akarom ismételni önmagamat (meg ez még egyelőre még úgysem a játék tesztje), szóval legyen elég annyi, hogy az animált hátterek, a karakterek és azok árnyékai szó szerint félelmetesen jók.

Az alapfelállás látszólag ugyanolyan, mint bármelyik más RE játékban: fix kameranézetek vannak és karakter relatív irányítás, tehát az irányok nem igazodnak hozzá a kameranézetekhez. Frissen debütál azonban az ún. „Zapping" rendszer, mellyel a két karaktert gyakorlatilag egyszerre irányíthatjuk. Nem vicc: egy gombnyomással váltogathatunk közöttük, ha pedig egyazon szobában vannak, akkor az egyiket az analóg karral, a másikat pedig a kamera karral mozgathatjuk. Ez a játék ugyanis csapatmunkát is igényel: számos olyan feladvány van, amit a két főhős csak kooperálva tud megoldani. Ha épp nem történik semmi különös, arra az esetre egy „kövess" parancsot rendszeresítettek, minekután az épp nem irányított karakter követi a másikat.



Zombik mindenütt - még szerencse, hogy ketten vagyunk

Szó mi szó, a zombik elleni csatákban épp elég egy embert is megóvni, úgyhogy időnként a játékos kénytelen „leparkolni" az egyik szereplőt. Ezzel nincs is semmi gond – a bajok akkor kezdődnek, ha túl távol kerülnek egymástól hőseink. Előfordulhat, hogy egyszer csak Rebecca sikoltozását halljuk, mire visszarohanva Billyvel azt keli konstatálnunk, hogy épp egy zombi mélyeszti fogát a lány nyakába. Ez pedig elég rossz hír, mert ha a két szereplő közül bármelyik elpatkol, az a játék végét jelenti. Összegezve tehát: kétszeresen is túl kell élnünk a kalandot, s ezért egy új, eddig még soha nem tapasztalt játékélményben lehet részünk. Mindemellett a játék kezelhetőségét jelentősen leegyszerűsítették, ami megint csak jól hangzik. Nincs a sorozat többi tagjában megszokott, szigorú keretek közé szorított tárgypakolgatás, mert a mozdítható cuccokat bárhol, bármikor felvehetjük és eldobhatjuk, illetve a két szereplő között egyszerűen csereberélhetjük. Nem fordul elő tehát, hogy mondjuk azért kell csak elhasználnunk egy gyógynövényt, mert kell a hely egy másik tárgynak: ilyenkor egyszerűen csak eldobjuk a növényt, majd később ha arra járunk (akár a másik karakterrel), azt újra felvesszük.

A Capcom szemlátomást egyre ügyesebben használja ki a játékhoz rendszeresített nagyszerű engine-t: az animált (a vonat esetében például zötykölődő) hátterek most még tökéletesebbnek ígérkeznek, valamint külön elismerésre méltó, ahogy odafigyeltek a játékosok panaszaira. Már-már szőrszálhasogatásnak tűnt, amikor egyesek a real time árnyékok kicsit recés szélét kifogásolták, és most tessék: a RE 0-ban már ezt is orvosolták. Alighanem sokan várják már, hogy végre azzal a bizonyos szellemvonattal befuthassanak a célállomásra.

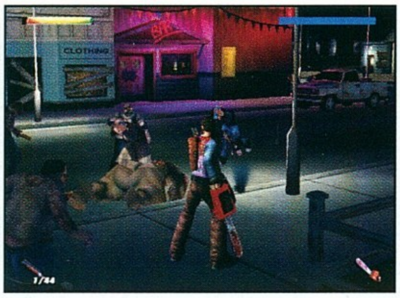
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%

Az eredeti Resident Evil is fantasztikusan néz ki GameCube-on, ráadásul ezúttal egy vadonatúj játékot is kapunk.




A világ két legkirályabb fegyvere!




Hopp, egy medve! Bocs, de semmit sem látok ebben a sötétben!


Többet ésszel, mint fűrésszel!


No, akkor vágjunk bele a közepébe!

Hullajó lesz? Avagy mégsem?

EVIL DEAD
A FISTFUL OF BOOMSTICK

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** VIS ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003. TAVASZ **NTSC/PAL**

Valamikor a nyolcvanas évek derekán fancsali képpel ballagtam hazafelé az általános iskolából, mert a vadiúj Tisza-cipő feltörte a lábam. Rosszkedvemet azonban pillanatok alatt eloszlatták a szomszéd utcában található kocsmából kiszűrődő hangok és fények. A TV-ben ugyanis egy horrorfilm ment, az akkoriban standard házimozi-rendszeren, azaz szovjet videóról, gyűrött és fekete-fehér (vagy csak villanásokra színes) képminőségben, természetesen Norbi Kiabál 0.1-es hangrendszeren (ez a Dolby Digital 5.1 elődje), azaz alámondással. Ez pedig nem volt más, mint az Evil Dead (amely kis hazánkban az akkori „szinkronfordításoknak" köszönhetően Az Erdő Szelleme néven került be a köztudatba). A kocsmába ugyan bemenni nem mertem (érdekes, mostanában kijönni nem merek belőle…), de tágra nyílt szemmel néztem végig a műalkotást. Bizony, bizony – egy ilyen ősrégi, 1982-ben forgatott film világának alapján készül ez a játék. Az Evil Deadet kora ellenére a legnépszerűbb horrorfilmek közé sorolják (két folytatást is megért, az utolsót 1993-ban mutatták be). Sőt, 2000-ben egy Playstation program is megjelent (ED: Hail to the King, szintén THQ), méghozzá azzal a szándékkal, hogy a trilógia szellemiségét egyszerre ültesse át egyetlen játékba. Nem aratott kirobbanó sikert – ez közrejátszhatott abban, hogy az új ED játék fejlesztésével azt a VIS Entertainmentet bízták meg, akik a State of Emergency-t is elkövették.

Mi tagadás, ez meg is látszik a játékon. A helyszín az USA-béli Dearborn városka, amely Ash névre hallgató főhősünk otthona, a cselekmény pedig a harmadik film sztorija után játszódik. Ash felfedezi, hogy valaki használatba vehette a Halottak Könyvét, mely arról nevezetes, hogy ha az ember felolvassa a benne szereplő varázsigéket, akkor különleges, örvényszerű kapuk nyílnak meg egy másik világra, melyből húsevő zombik hordái özönlenek elő. Egész pontosan itt Deadite-nek hívják őket, de a lényegen ez mit sem változtat: lassan, imbolyogva közelítenek felénk, és mindenáron ki akarnak belőlünk harapni egy falatot. Ezt persze főhősünk nem viseli túlzott empátiával, megragadja két legkedvesebb fegyverét, a láncfűrészt és a shotgunt (ami tulajdonképpen a címben szereplő boomstick) és elkezdi szecskázni a jónépet. Körülbelül abban a stílusban, mint azt a SoE-ben már láthattunk: minden irányból áramlanak felénk a mókás lények tucatjai, mi pedig ész nélkül aprítjuk őket, miközben a Heinz gyár többéves ketchuptermése folyik szét a környéken. A végleges változatban több, a filmek alapján hagyományosnak tekinthető fegyverünk lesz: az állványos (természetesen fél kézzel tartott) géppuska mellett számos, különböző lőfegyvert és a jó öreg ásót is kezünkbe kaphatjuk. Érdekesség, hogy egyszerre két fegyver lehet nálunk, mondjuk jobbal a láncfűrészt forgatjuk, a balba pedig egy nagyobb hatótávolságú puskát kapunk.

Ez így önmagában azért meglehetősen unalmas lenne (mondjuk ráülünk a kontrollerre és háttal végigjátsszuk a játékot), ezért a fejlesztők némileg eltértek a filmtől, hogy feldobják valamivel a játékmenetet. Különleges trükköket is bevethetünk, az egyik legjópofább, hogy a mögöttünk közelítő ellenfelünk fejét olyan sztívnszegálosan, hátrafordulás nélkül, a vállunk felett hátralőve lerobbanthatjuk. Ash többféle varázslatot is elsüthet: lesz, amelyik az ütései erejét és lesz olyan, amelyik lövéseinek hatótávolságát növeli meg.

A készítők ígéretei szerint rengeteg ellenfél lesz egy időben a képernyőn, tényleges számuk elérheti az ötvenet is (ez, kiindulva a SoE-ből, szinte biztosra vehető). Emiatt fegyverünk automatikusan célra tart, a célok közötti váltogatás mindössze egy gombnyomásunkba kerül. Reméljük, a készítők nem esnek a SoE-nél elkövetett hibájukba, és a játék nem fajul monoton zombiirtássá egy rövid idő eltelte után.

A grafika a fejlesztés jelenlegi szakaszában is pofásnak tűnik, ugyanaz a grafikus motor dolgozik alatta, mint a SoE-ben – persze az annak megjelenése óta eltelt idő alatt még finomítgattak rajta egy csöppet. Ash modellje kellőképpen részletes, a látott videók alapján a mozgása pedig simának is tűnik. A pályák nemcsak az első pályát bemutató kisvárosban játszódnak (noha a cikk írásának pillanatáig a THQ legnagyobb bánatunkra kizárólag ebből tett közzé screenshotokat): pályaváltásnál érdekes módon nemcsak a térben, hanem az időben is ugrálunk – az amerikai kontinens kolonizálásának kezdeti időszakától, a polgárháborús időkön keresztül a modern korig. A bejárható területek állítólag hatalmasak lesznek, és mindezt egyszerre belezsúfolják a memóriába – az egyes szakaszokon nem fog külön töltögetni a program (bár tegyük hozzá, a helyszínek nem úgy néznek ki, mint a Devil May Cry-ban…). A hangokra nagy hangsúlyt fektettek, a szinkronhangot például személyesen Bruce Campbell (az eredeti film főszereplője) adja. A zenét ugyan nem az előző ED-játék komponistája jegyzi (az volt a legértékelhetőbb része a programnak), de a VIS-nél külön szekció foglalkozik az üggyel. Mindenesetre biztató, hogy maga a film rendezője (Sam Raimi – ő rendezte egyébként a nemrég vetített Pókembert is), producere (Robert Tapert) és ugyebár a főszereplője bábáskodik a játék mellett – reméljük, így kellőképpen visszaadja azt a nemegyszer túlzásokba eső és már-már idiotizmusba hajló horror-hangulatot, amit a filmek is sugároznak magukból.

Ez a szende cserkészlányka biztos csak egy puszit akar adni…



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 60%

Egy régi, ám népszerű horrorfilm világára és egy újabb, ám nem kevéssé véres játék motorjára épül az új Evil Dead - meglátjuk, milyen sikerrel.



A hullákat nyugodtan vegyük félvállról!



"Tölcsért csinálok a kezemből..."



Akkor vágjunk bele, és vágjuk bele!



Nem tudom, kit takar el a felirat, de biztosan nem érzi jól magát

Képregény-összeesküvés

XIII

TÍPUS AKCIÓ/FPS **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003. MÁRCIUS **NTSC/PAL**

Lassan már nem lesz olyan játékkategória, ahova nem teszi be, rajzfilm-, illetve képregényszerűen árnyékolt lábát a cel-shading technológia. Az FPS-ek, vagyis az ember-szimulátorok világát a Ubi-Soft játéka készül meghódítani. A cím, vagyis a XIII, nem az Unreal-motorokra épülő játékok sorában elfoglalt helyét jelöli, de nem is egy kínai-piaci árus kilátástalan küzdelmére utal az ötletszerűen jelölt ruhaméretekkel. Ez kérem a főszereplő neve, és nem Xiiiiii-nek kell ejteni, hanem 13-nak – ezt a merőben szokatlan személynevet az erős amnéziában szenvedő főhős egyetlen különleges ismertetőjegyéről, a vállán virító tetoválásról kapta.





A csak igen kiterjedt uralkodói dinasztiákban használatos előnevet viselő főszereplőről persze rövid úton kiderül, hogy nem XIII. akárkiként uralkodott, vagy készült uralkodni, hisz trónörökösöket igen ritkán képeznek ki arra, hogy bármilyen kezük ügyébe eső eszközt, vagy azok híján saját testrészüket használják gyilkos fegyverként. Márpedig XIII barátunk kezében a "hagyományos" fegyverek, mint a Beretta, az AK-47-es, a mesterlövész puska, vagy épp a rakétavető mellett megjelennek a törött nyakú üvegek, vagy netán széklábak, de a betört ablakok cserepeinek dobótőrként történő újrahasznosításától sem zárkózik el.

A fejbekólintott, s múltjából csupán egy széfkulcsot őrző szuper-kommandós énkeresése persze korántsem kéne, hogy egész városnegyedek feldúlásával járjon, de az FPS-hez képest szokatlanul összetett történetet kerekítő alkotók jól magyarázzák, hogy miért is kell biztonsági őrök és katonák tucatjait halálba küldeni. Az amnézia lassan oszló ködje mögött ugyanis nem csak a főszereplő neve és személyes emlékei rejtőznek, hanem egy igen kiterjedt összeesküvésé – amint az a találkozások, események és tárgyak kapcsán fokozatosan visszatérő foszlányokból összerakható. Ráadásul nem is tartozik a leghihetetlenebb összeesküvés elméletek közé egy, a US Army-val összebratyizó és rosszban sántikáló multinacionális mamutvállalat. Csak éppen kérdéses, hogy a játékosnak tulajdonképpen melyik oldalon is lenne a helye.

Az azonban bizonyos, hogy a nevét a legszerencsétlenebb számról kapott főhősnek nincsenek fenntartásai vagy erkölcsi aggályai, ha éppen olyan pozícióba kerül egy ellenfél, hogy maga elé tudja kanyarítani golyófogónak. Az pedig már az AI képességeiről árul el sokat, hogy ilyen élő pajzs használatakor a támadók rövid úton beszüntetik a tüzelést, nehogy megsebezzék társukat. Persze ők nem tudják, hogy biztonságos távolságba érve az immár értéktelen túsztól egyetlen gerincroppantó mozdulattal válik meg.

Igazán érdekessé mégsem a jól emészthető kerettörténet és az amenéziának köszönhető visszapörgetős-nyomozósdi teszi majd a játékot, hanem az, hogy valóban egy interaktív képregényt költöztetnek konzolokra az Ubi-Soft programozói. Ezt az érzést a cellasatírozós grafikai megjelenítés mellett az is erősíti, hogy a szereplők nem pusztán hangban, de szövegbuborékban is kommunikálnak, s mint azt a műfajban megszokhattuk, a fontos zajok, zörejek feliratban is megjelennek. Szintén a képregényesítés tudatos következménye, hogy dialógusok nem kapnak ajakszinkront. Kérdés, hogy az első pillantásra furcsa látványvilághoz milyen hamar lehet hozzászokni, bár kétségtelen előnye a kiírt zajoknak, hogy valóban úgy működnek, mint a főszereplő hatodik érzéke (például a falon jól pozicionálva megjelennek a sétáló őrök lépéseinek hangjai). Ez a "hatodik érzék" jóval többet kell, hogy jelentsen az ellenfelek felbukkanását pár másodperccel megelőző figyelmeztetésnél, hiszen a játékot a lopakodó-akció kategóriába sorolták az alkotók.

Vagyis ismét azoknak a játékosoknak járnak kedvében, akik a nem csak a folyamatosan ömlő ellenfeleket, a pergőtüzet és vég nélküli akciókat értékelik egy FPS esetében, hanem



a játék nyújtotta élményhez pozitív pontokat számolnak a stratégiai, taktikai elemek után is. A XIII-ban a csendben gyilkolás – amit a késes, puszta kezes, becserkészős támadási módokon túl távolba ható, de hangnélküli fegyverek, például az íjpuska is támogat – mellett olyan taktikai lehetőségei is megvannak a játékosnak, mint a szem előtt heverő holttestek elrejtése, mielőtt a még élő őrök riadót csaphatnának.

Nagy igazság, hogy bármilyen jól is legyen felállítva a magányos játékos elé az egyre nagyobb kihívások sora, bármilyen okos is legyen az ellenfeleket irányító AI, mégsem tudja ugyanazt az élményt nyújtani, amit emberi ellenfelekkel összecsapva kap a játékos. A XIII-nál sem akarják kihagyni ezt az adut, s az osztott képernyős deathmatch mód mellett egy "Cover me" (fedezz!) kooperatív játékmódot is ígérnek, az egyes konzolokhoz igazított egyedi pályákon. Az ígéretek szerint a márciusi megjelenéskor az Xbox-változat biztosan felkínálja az internetes játék lehetőségeit is, a PlayStation2 hálózati játékmódjáról már csak nagyon ködösen nyilatkozott a játék producere, a GameCube-ok összekapcsolásának lehetősége pedig szóba sem került.

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 75%

Ígéretesnek kínálkozó, különleges grafikai stílusban készülő és taktikai elemeket is tartalmazó FPS






↗ Szorul a hurok



↗ Kisül a felgyülemlett feszültség






↗ A kardvágás olyan gyors, hogy kivilágosodik tőle a levegő

■ A király legújabb ruhája

D&D HEROES



↗ Ím hát itt fekszik előttem a hősöm

TÍPUS KALAND **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** HUNT VALLEY **MEGJELENÉS** 2003. TAVASZ **NTSC/PAL**

Amióta világ a világ és videojáték a videojáték, egyetlen platform sem maradt a Dungeons & Dragons fantasy világra és szabályrendszerre épülő program nélkül. A D&D történetének leírásához kevés lenne az egész újság terjedelme, hiszen már az ET gyermekhősei „Útvesztők és sárkányok"-kal játszanak az idén 20. születésnapját ünneplő moziban, szabályainak ismertetésére pedig ott vannak, a részben magyarul is megjelent, több száz oldalra rúgó szabálykönyvek. Azok, akik csak az Xbox, vagy GameCube megjelenésekor léptek be a klubba, a jövő év elején megjelenő Heroes-zal találkozhatnak a varázslat, szörnyek és középkori fegyverek világával.

A Dungeons & Dragons Heroes alapját a klasszikus szabálykönyv harmadik kiadására építették – bár, mint a későbbiekből kiderül, sok helyütt eltértek a szabályoktól. A játékosok a négy alapvető karakterosztály, a harcos, a zsivány (rogue), a pap és a varázsló valamelyikével játszhatják végig a kalandot, az ellenfélként felvonultatott 40 féle szörny is az eredeti játékhoz kiadott és azóta is rendszeresen frissített szörnylexikonból lett kiválasztva. Egy szerepjátékosnak, vagy a magyarul is megjelent regények olvasójának így ismerősként fognak visszaköszönni a vasgólemek, beholderek vagy éppen a különféle színű sárkányok, de nem maradhatnak ki az élőholtak sem, a csontvázharcosoktól egészen a lich-ekig.

Nem csak a szereplők, de a játék megvalósítása is nyugodtan nevezhető klasszikusnak, hiszen a leginkább Diablo és Gauntlet keverékeként leírható játékban az akció mellett, mintegy fűszerezésként logikai feladatokkal is meg kell birkóznia a játékosnak, és neki kell irányítania választott hősének folyamatos fejlődését is. Arról pedig, hogy a sok ismerős motívum, hivatalos szabálykönyv és lexikonból kimásolt szörnyek ellenére ne legyen sablonos a játék, a tervezők a fegyverrendszer újragondolásával kívánnak gondoskodni.

↘ Ki átkelni kíván a halálnak hídján...



A szerénytelenség nélkül csak Excalibur névre keresztelt fegyverrendszer (eddig csak a grafikus, néha pedig a hangért felelős motort volt jó szokásuk elnevezgetni a fejlesztőknek – úgy tűnik, megvan az új marhaság) gyakorlatilag azt jelenti, hogy a karakterek nem cserélgetik jól bevált gyilokjaikat, hanem azok is fejlődnek, sőt átalakulnak a játék során, annak függvényében, hogy milyen ráolvasásokat és rúnákat sütnek rájuk a játékosok. Mindemellett a fegyvereket még egy foglalattal is ellátták, melyekbe a játékban egyébként is fontos szerepet játszó isteni ékköveket illeszthetik be a játékosok. A négy őselem (föld, víz, tűz, levegő) és a játék megjelenéséig titokban tartott ötödik mindegyike további speciális képességgel ruházza fel a fegyvert és forgatóját. Az ellenfelekhez igazítható, mégis egyedi módon formálható fegyverek azonban azt is jelentik, hogy szinte értelmüket vesztik a felszedhető, megtalálható harci eszközök, így ezeket gyakorlatilag a lövedékekre és dobófegyverekre korlátozták a játékban.

A karakter folyamatos fejlesztgetése, és a fegyver helyett logikát igénylő problémamegoldás – bár fontos része a játéknak – helyett a fő hangsúly természetesen itt is az akción van. Nem csoda hát, hogy a harci mozdulatok kidolgozására fordították a legtöbb figyelmet a fejlesztők. A négy lehetséges főszereplő mindegyikének 20 eltérő akciómozdulatot kreáltak, az pedig már egy kicsit ki is lóg a szerepjáték kategóriából (vagy csak én vagyok maradi?), hogy a támadások és védekezések mozdulatai megfelelő ütemben végrehajtva nagyobb támadó és sebző értékkel bíró kombókba rendezhetők. Némileg csillapíthatja az ortodox szerepjátékosok lelkének háborgását, hogy ezeket a mozdulatokat nem kapja meg egy frissen indított karakter, hanem támadási és védekezési formáinak gyűjteménye a szintlépések során gyarapodik. A D&D fanatikusok számára az is meglehetősen visszásnak tűnhet, hogy a választható karakterosztályok mindegyikét felruházták a mágiahasználat képességével. Amire ugyan az eredeti szabálykönyvek is kínálnak lehetőséget, de hátrányokkal és lassabb szintlépéssel sújtják a harcos-papokat vagy tolvaj-varázslókat.

A játék grafikai rendszere a mostanában a stílustól megszokott izometrikus, felülnézeti 3D nézetű megjelenítést használja. Úgy próbálnak megoldást találni az állandóan gondot jelentő kameramozgatási problémákra, hogy az útban álló tereptárgyakat átlátszóvá teszik. A dolog működőképesnek tűnik, a jelenlegi készültségi fokán is, akár az automatikus rendszerre bízza, akár a játékos maga mozgatja a kamerát. A Dungeons & Dragons Heroes származását, az AD&D hagyományait jól kihasználó megoldás, hogy a játékosok karaktereiket a memóriakártyán szabadon átvihetik egy másik, folyamatban lévő játékukba, így tetszőlegesen összeállítható az ütőképes kalandozó csapat. Internetes multiplayer üzemmódról még nem szólnak a fejlesztés hírei.

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 70%



A klasszikus szerepjáték alapjaira épülő látványosnak ígérkező játék újfajta harcrendszerrel is rendelkezik. Várjuk már, hogy elindulhassunk az új kalandok felé...



↗ Valami azt súgja, hogy Gandalf is itt van valahol a környéken



↗ Akcióban a tünde mesterlövész



↗ Ha Vári Zoli pont nincs a hátad mögött, hogy kisegítsen, ez is jó lesz







■ **Egy játék mind felett? Majdnem!**

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** STORMFRONT STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002. 10. 22. **NTSC** 2002. 11. 7. **PAL**



„Ő szintén szólva igencsak meg lennék döbbenve azon, ha lenne olyan olvasónk, aki eddig egyáltalán nem hallott a Gyűrűk Uráról, akár az eredeti könyv kapcsán, akár a film(ek)nek köszönhetően. Éppen ezért nem térnék ki bővebben a történetre, ha valakinek nem lenne ismerős egy szereplő, vagy egy helyszín, az szépen olvassa el a könyvet (érdemes!), vagy várjon a következő filmig. A James Ronald Reuel Tolkien által tizenkét éven keresztül írt könyvet az utóbbi tíz év minden felmérése, közvélemény-kutatása a XX. század legjelentősebb irodalmi alkotásának hozza ki, a majd' egy éve bemutatott film pedig a 13 Oscar-jelöléséből négyet be is gyűjtött. A Középföldét körülvevő hisztéria sosem látott magasságokba emelkedik, hiszen januárban (legalábbis nálunk, mindenhol máshol már decemberben) érkezik a második mozifilm, és karácsony közeledtével a könyvesboltokban is megjelenik a szokásos díszkiadás. Szintén ennek része, hogy mostanában „tömegével" jelentik be az egyre újabb és újabb játékokat, amelyek a könyvek, a filmek, vagy csak a világ alapján készülnek. Az Electronic Arts másfél éve vette meg a filmek jogait, és sikeresen el is készültek vele, hogy még a Két Torony előtt kiadhassák. (Vele egyidőben jelenik meg a Universal játékváltozata is, akik viszont a KÖNYVBŐL készítettek akciójátékot – ennek tesztjét lásd a következő számunkban.)

Könyvből film, filmből játék

Azt hiszem sosem fognak könyvet úgy megfilmesíteni, hogy minden rajongó tetszését elnyerje. Valami mindig kimarad, új elemek is megjelennek, és valamit olvasás közben ügyis másként képzeltünk el, mint ahogy az a vásznon látható. Ugyanez igaz a filmből készült játékokra is: egy két-három órás alkotásból kell egy olyan interaktív programot készíteni, ami tíz-húsz órára leköti a játékost.

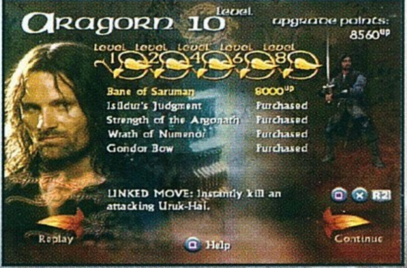
Pontosan ezért kell szelektálnia a rendezőnek, mind a film, mind a játék esetén. A Gyűrű Szövetségének filmváltozatából ezért kellett kimaradnia olyan fontos karakterek-nek, mint Bombadil Toma, vagy Glorfindel, és ezért nem szerepelt benne a Sírbuckák vidéke, és ezért is volt benne több akcióelem és szerelmi rész. Emiatt lehet szomorkodni és hiányolni a kimaradt jeleneteket – bevallom, én is dühös voltam kicsit, főként Toma kimaradása miatt – de azt azért bátran elmondhatjuk, hogy a film nagyszerű lett, és nem okozott csalódást.

Amikor az EA megszerezte a jogokat, nyilván nekik is nehéz döntéseket kellett hozniuk: milyen programot készítsenek, és melyik film alapján? A fejlesztési idő becsült hosszúsága miatt a második kérdésre hamarabb megszületett a válasz: a program a „Két Torony" alcímmel jelenik meg, és az első két film eseményeit dolgozza fel. A májusi E3-on azt is a nagyközönség elé tárták, hogy milyen stílusban képzelik el konzolon a Gyűrűk Urát: szinte 100%-os akcióként. A kiállításon sikerült elkapnom egy fejlesztőt, aki elmondta, hogy természetesen eleinte egy RPG-n gondolkodtak, de az ötletet aztán elvetették. A szerepjáték helyett tehát a Gyűrű Szövetségében és a Két Toronyban található kisebb küzdelmeket és hatalmas csatákat dolgozzák fel. A készítők legnagyobb bosszúságára ez meglehetősen kevés pályát jelentett volna, ezért aztán – a

↘ Aragorn nem sokat törődik a kilátással



↘ Kérnék tíz deka párizsit, meg egy Bane of Sarumant, csomagolva





↗ A látszat csal, én az orkokat ütöm, nem a kaput

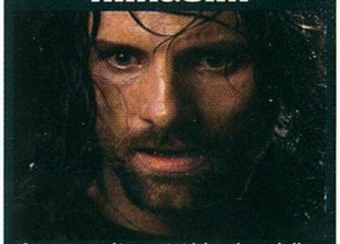


↗ Troll Over Beethoven!



↗ Nagy falat megvédeni a várfalat

ARAGORN



Aragorn az átmenetet képezi a másik két karakter között, nem olyan gyors, mint Legolas, viszont nem is olyan lomha, mint Gimli; talán övele tudjuk a legkönnyebben elérni a Perfect ütéssorozatot. Harminc nyilvessző lehet nála, és íjával is viszonylag jól bánik, bár ennek sebzése sosem éri el Legolasét.

filmkészítőkkel együttműködve, többek között a rendező Peter Jackson tanácsait követve – kidolgoztak még néhány összecsapást. Így – ha nem számítjuk a titkos helyszínt – pontosan egy tucat pálya vár ránk, öt az első film idejéről, és hét a másodikból.

Ezek természetesen kronológiai sorrendben követik egymást, és az köti össze őket, hogy Aragorn meséli a viszontagságos utazás részleteit Helm ostroma előtt egy nőnek (hogy kinek, arra nem sikerült rájönnünk, ugyanis erről egy szó sincs a könyvben – Éowyn mindenesetre nem lehet, mert ő nem volt ott Kürtvár ostrománál). Túlságosan nem domborították ki ezt a szálat, mindössze a küldetések között hallhatunk egy-egy mondatot Aragorn szájából, amelyben általában a nehézségekre utal.

A Gyűrű Szövetsége

Legnagyobb meglepetésemre a játék a második végét jelentő csatában kezdődik, amikor is Isildurt, Elendil fiát kell Gorgoroth völgyében az orkok ellen vezetnünk. Az ocsmány lények hatalmas hordákban özönlenek le Barad-dûrból, a Végzet Hegye magmát lövell a csatamezőre, és nekünk ebben a nem túl szívderítő környezetben kell helytállnunk. Persze nem magányos harcosként küzdünk: körülöttünk kavarog a csata, százával harcolnak a nemestündék és az orkok. Miután végeztünk vagy ötvennel az utóbbiból, megjelenik maga Szaurón – és ezzel a pálya véget is ér, őt már nem mi fogjuk elintézni, ez Isildurnak már egyedül is megy.

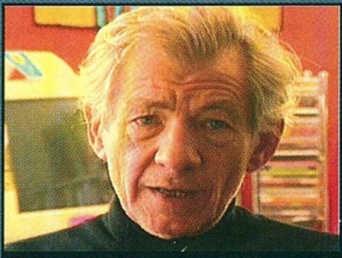
Ezután ugrunk egy óriásit (egész pontosan 3018 évet) az időben, és máris a harmadkorban vagyunk, mégpedig a Széltetőn, ahol az Aragorn által kísért hobbitok táboroznak le. A Frodó keresésére küldött Nazgûlok megtalálják a kis csapatot, és nekünk Aragornt irányítva kell őket megvédenünk (pontosabban csak Frodót, a többiek ugyanis nincsenek itt). A szokásos kardunk mellett egy fáklyával is fel vagyunk szerelve, amit célszerű is használni, így ugyanis a gyűrűlidércek köpenyét felgyújthatjuk. Mire sikerül elkergetnünk a megrontott királyokat, Frodót már megbökték, így irány Völgyzugoly! Itt természetesen összeáll a Gyűrű Szövetsége, az út pedig Mória felé vezet. A Gates of Moria nevű pályának semmi köze Tolkien munkájához, de még a filmhez sem: a sziklás vidéken kell felderítenünk a terepet, és megtisztítani azt a goblinoktól és orkoktól. A hegyi ösvény végül is a Mória kapuja előtt levő tóhoz vezet, és a Kapu Őrének jelenlétére több dolog is utal. Néhány orkot csápok húznak le a mélybe, ráadásul néha megremeg az egész hegy. A polipszerű lény főellenségként jelenik meg, ami kicsit ironikus, mert a könyvben mindössze Samu nyiszatolja meg az egyik csápját, és a filmben is elég könnyen megszabadulnak tőle a csapat tagjai.

Az első film legjobb akciójelenete természetesen nem kerülhette el a programba történő átültetést, így Balin sírhelyénél fel kell vennünk a harcot az özönlő goblinokkal és orkokkal szemben. Amikor kicsit visszaszorítottuk őket, akkor sem nyugodhatunk meg, mert jön a barlangi troll – vele nem lesz könnyű elbánnunk, főként akkor nem, amikor megvadul, és egy lánccal kezd el vadul csapkodni. A Gyűrű Szövetsége idején játszódik az Amon Hen nevű pálya is, ez azt a jelenetet eleveníti fel, amikor

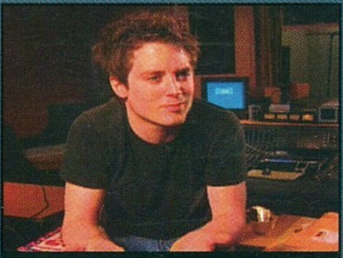
AZ EXTRÁK

Köszönhetően a New Line Cinema hathatós támogatásának, a játék korongján annyi extra dolog található, ami egy DVD-filmnek is a becsületére válna. Kapunk egy sereg interjút, például a főbb szereplőkkel (Aragorn, Legolas, Gimli, Frodó, Gandalf) és a rendezővel, ráadásul ezek nem szokványos beszélgetések ide is bevágott kópiái, hanem a hangfelvételek során kapták el a fiúkat egy csevelyre. Itt mindenki a játékról, a játékkészítés és a filmfelvétel közti különbségekről beszél, és többek között megtudhatjuk, hogy Ian McKellen még sosem játszott játékkal, vagy azt, hogy Elijah Wood elképesztően furcsa módon tartja a PS2-kontrollert. Emellett kapunk néhány fotót a második rész díszleteiről (Fangorn erdejéről és Rohanról), illetve egy nagyon jó videót, ami azt mutatja be, hogy a filmből hogyan készítették a játékot. A küldetések közti filmbetétekkel együtt körülbelül 45 percnyi anyagot kapunk, ami azért testvérek közötti is nagyon barátinak számít.

A fenti szórakoztató extrákon kívül egy extra szintet, illetve egy titkos karaktert is kaphatunk. Előbbi feltétele, hogy leküzdjük az utolsó pályát, és tizedik szintet érjünk egy karakterrel. Ekkor Szarumán tesz minket próbára: különböző lényeket idéz ellenünk, összesen húsz adagban. Ha mindet lebírtuk, akkor kapjuk meg a titkos karaktert, aki nem más, mint Isildur, akivel az első pályán már úgyis játszottunk.



↗ Ian McKellen



↗ Elijah Wood

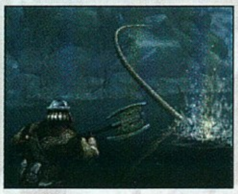








↘ Két orkot egy csapásra – szép volt Isildur!





↘ Minden kalandor álma: a csomagolt tapasztalati pont









a kis csapat kiköt az Anduin folyó partján, Frodó elmenekül, Boromir meghal, Trufát és Pippint pedig elrabolják Szarumán orkjai, az Uruk-haik. Nekünk az lesz a dolgunk, hogy az Uruk-haik gyilkolásával időt biztosítsunk Frodó megmenekülésehez. Ehhez 60 orkot kell megölnünk minél rövidebb idő alatt, és bizony igyekeznünk kell, ha meg akarjuk menteni a félszerzet irháját. Miután sikerül elmenekülniük, szembekerülünk Boromir gyilkosával, Lurtz-cal – a könyvtől eltérően itt meg is ölhetjük.

A Két Torony

A második film alapján ugyan hét pálya készült, ezeket azonban három logikai egységre oszthatjuk.

Az elsőben Fangornt, az entek erdejét járhatjuk be. Ez az egyik leghangulatosabb helyszín a játékban – és egyúttal a legkevésbé hű a könyvhöz. Az egész ott kezdődik, hogy az erdő közepén nyüzsögnek az orkok és a trollok, pedig ezt Szilszakáll (a legősibb ent) csak Vasudvard közelében tűrte el (ráadásul az orkok legtöbbje nem is Uruk-hai). A másik pedig az, hogy a továbbjutás érdekében néha fatörzseket kell szétaprítanunk és liánokat szétvágnunk, ami aztán tuti nem az a dolog, amit mondjuk Legolas Fangornban művelne...

A második nagy helyszín Rohan, a rohírok hazája, itt három küldetést kapunk. A Plains of Rohan elnevezésűben egy felgyújtott faluból kell kiűzni a szörnyetegeteket, és megmenteni a tűzhaláltól és a felkoncolástól a lakosokat. Nekem ez a kedvenc helyszínem: igen mókás, ahogy az égő házakba berohanunk, a vizeshordókat szétütve eloltjuk a tüzeket, vagy éppen eltávolítjuk azokat a torlaszokat, amelyekkel az orkok akarták a bennmaradásra bírni a rohírokat. Ráadásul néha Gandalf is velünk tart a faluban, és megfigyelhetjük, hogy egy istar hogyan bánik el ellenfeleivel (elárulom: kegyetlenül…). Ezután következik a Westfold elnevezésű misszió, ami úgyszintén csak a játékfejlesztők fejéből pattant ki: itt robbanószerekkel megpakolt szekereket kell elpusztítanunk. Eközben bejárhatunk egy szinte földig rombolt városkát, és egy tavon is át fogunk kelni. Arra mindenképpen figyeljünk oda, hogy ne közelről sújtsunk le a szekerekre, hanem igyekezzünk messziről odanyilazni. A rohani három küldetés záróakkordja (Gap of Rohan) meglehetősen kiábrándító, itt vargokon, azaz óriási farkasokon lovagló orkokat kell móresre tanítanunk. Ezzel csak az a baj, hogy ez körülbelül két percet vesz igénybe, tehát ez azért nem egy teljes értékű helyszín.

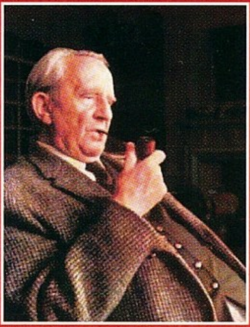
A The Two Towers utolsó három pályája a Helm-szurdokban játszódik, Kürtvár ostromában kell részt vennünk – természetesen védőként. Először a Szurdokfalon kell az ostromlétrákon felfelé nyomuló orkokat kell visszaszorítani, mégpedig úgy, hogy a falnak támasztott lajtorjákat lerúgjuk. Itt kis térkép segíti a tájékozódást, piros pötty jelzi a fal azon részét, amely éppen támadás alatt áll. Miután a fal leomlott, egy ajtót kell megvédenünk, hogy a nőknek és a gyermekeknek elég időt biztosítsunk a meneküléshez. Itt szerencsére magunkat nem kell védeni, hiszen ellenfeleink azzal vannak elfoglalva, hogy szétforgácsolják vagy felrobbantsák a kaput – mi pedig hátulról nyugodtan lelövöldözhetjük őket. A legutolsó pálya egyetlen kaotikus küzdelem: Kürtvár főbejáratát kell megvédenünk, miközben tucatjával rohannak ránk az orkok és az Uruk-haik, és íjászok lőnek ránk a szemközti falról. Közben a dolgunkat nehezíti, hogy Legolast (vagy amennyiben őt irányítjuk, akkor Aragornt) sarokba szorítják a legerősebb orkok és őt is meg kell mentenünk. A pálya legvégén két troll is érkezik, csak hogy még jobban érezzük magunkat – amennyiben őket is sikerül kifektetni, a játék véget is ér. (Nyilván csak egyelőre – a filmnek ugyebár harmadik része is van…)

A Három Vadász

Az első két pályát leszámítva mindenhol a Gyűrű Szövetségének három harcosával próbálhatunk szerencsét: Aragornnal, Legolasszal és Gimlivel. Természetesen mindenki azokkal a fegyverekkel van felszerelve, mint a filmben, talán csak azzal az extra különbséggel, hogy Gimlinek is van távolsági fegyvere: kisebb dobófejszéket hajigál.

A program harcrendszere meglehetősen egyszerű. Alapból ötféle mozdulatot tudunk végrehajtani, melyek közül az egyik a védekezés, ha ezt nyomogatjuk, akkor nem fogunk sérülni. Ilyenkor a pengéket megakasztjuk, a nyílvesszőket pedig hárítjuk – egyedül a trollok óriási kőbunkójától nem menekülhetünk meg ezzel a módszerrel. Emellett van egy erős, illetve egy gyors támadásunk is – ezek előnyeit-hátrányait nyilván nem kell sokáig magyarázni, maximum az nem magától értetődő, hogy a pajzsokat az erős támadással szilánkokra törhetjük. A rúgásra szolgáló gombot nem fogjuk túl sokat használni, amivel az ellenfél egy pillanatra megingatható, de persze azon a pályán, amelyen az ostromlétrákat kell ellökni a faltól, életfontosságú lesz. Az ötödik alapmozdulat a fekvő ellenfél kivégzése, amit mintha csak az Onimushából emeltek volna át. Ilyenkor hősünk letérdel, és a fetrengő ork tokájába mélyeszti kardját

A KÖNYV TÖRTÉNETE



J.R.R. Tolkien legnépszerűbb művét 1936-ban kezdte írni, miután a Hobbit című (aki a magyar fordításhoz kitalálta a „babó" szócskát, azt legszívesebben Uruk-hai eledellé minősítenénk) könyvével egész szép sikert aratott. Mivel akkoriban Tolkien egyetemi professzor volt, ráadásul a környezete éppen a II. világháború nevű eseménnyel volt elfoglalva, a mű megírása elhúzódott, és csak 1946 körül fejeződött be. Ezt követően még három évig tartott a csinosítgatás, egyes részek teljes átírása, így a Gyűrűk Ura csak 1949-ben lett kész. Ennek ellenére az első kiadás csak 1954-ben került a boltokba, ráadásul akkor is csak azért, mert a George&Allan kiadó tulajdonosának tetszett a könyv – ő harcolta ki, hogy a várhatóan ezer fontnyi veszteséget termelő trilógia megjelenhessen. Azóta a Gyűrűk Urát több, mint százmillió példányban adták el, és idén valószínűleg átlépik a 110 milliót is (azt hiszem, sokat mond, hogy ennél többet csak a Bibliából tudtak eladni). A váratlan siker egyrészt anyagi sikert hozott Tolkiennek, például a pár évvel azelőtt csúfosan megbukott „A Szilmarilok" iránt is hatalmas lett a kereslet. Másfelől a siker megzavarta Tolkien életét is, hiszen rajongók seregei lepték el kertjét nap mint nap, és telefonon is sokan érdeklődtek tőle minden elképzelhető apróságról. (A legenda szerint akkor döntötte el, hogy elköltözik Anglia másik végére, amikor hajnali háromkor felhívta egy izgatott diák Kaliforniából, hogy a quenya, azaz nemestünde nyelvű-igéknek hogyan kell a múltidejét képezni.)

LEGOLAS



Legolas a gyors, fürge harcos a három hős közül. Már alapvető támadásai során is hatalmasakat ugrál, és ez még inkább így van a kombóinál. Sajnos közelharcban elég keveset sebez, de ezért kárpótol, hogy íjával pár szintlépés után elképesztő mészárlást vihet véghez – maximumra fejlesztve a meglőtt áldozat azonnal elég. Ezt segíti, hogy hatvan nyíl lehet egyszerre nála.

↘ Úgy látom, nem lesz szükség az íjra



↘ Aragorn egy picit lehuppant pihenni



↘ Úgy döntöttem, ez a létramászó ork igen csúf véget fog érni



GIMLI



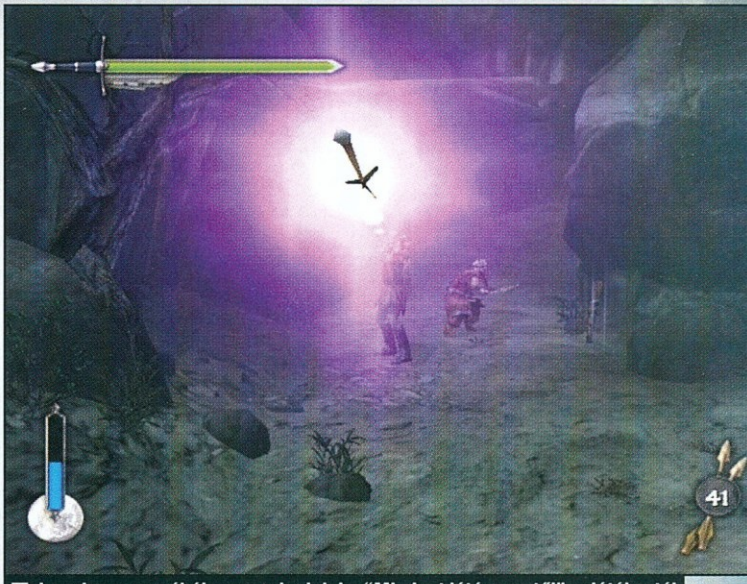
Bár Gimlit a könyvben nagyon szerettem, a játékban nem tudtam megbarátkozni vele. Nem elég, hogy borzalmasan néz ki, de még lomha is, ami miatt rengetegszer a földre fogják lökni. Igaz, hogy ezt jól bírja (sok életerő-növelést vehetünk vele), de ez akkor is nagyon idegesítő. Nem beszélve arról, hogy csak 25 dobóbalta lehet nála, ami elég hamar elfogy, ráadásul ezek keveset sebeznek és lassúak.



↗ A lávakövön sütött ork receptje...



↗ A csatában jól esik egy kis frissítő fürdő



↗ Legolas megpróbál megszabadulni a "Mindent látó szemtől", a játékostól

(kivéve Gimlit, aki sokkal kevésbé látványos módon csak odacsap egyet bárdjával).

A fenti alapvető mozgások mellett a pályák között új mozdulatokat, kombókat is tanulhatunk. Ehhez a megszerzett tapasztalati pontjainkat kell felhasználnunk. TP-t az ellenfelek megölése után kapunk, de nem egy fix mennyiséget, hanem attól függően, hogy milyen elegánsan, milyen stílusosan küzdünk. A bal alsó sarokban van a mérce (a színes rúnákból álló kör), ami mutatja, hogy milyen jól vagdalkozunk, de az idő múlásával ez folyamatosan fogy, szóval ha hatékonyan akarjuk tenni a dolgunkat, pillanatnyi szünetet sem tarthatunk. Ez a sikeres támadásainktól növekszik, a bekapott találatoktól pedig nullára, vagy majdnem nullára csökken. Az ellenfelek megölésekor kapott TP-k száma attól függ, hogy ez a mérce milyen mértékben van tele a halálos sújtás bevitelekor. Ezt egyébként a program „kódolva" ki is írja: a legrosszabb fokozat a Fair, aztán következik a Good, az Excellent és végül a Perfect. Ha elértük az utóbbit, akkor fegyverünk elkezd világítani, és pár másodpercig minden csapásunk halálos lesz. A pályák végén megjelenő statisztika jelzi, hogy melyik fokozatú „ölésből" hányat értünk el, és ez alapján kapunk tapasztalati pontot (esetleg szintet is léphetünk), illetve egy általános értékelést.

Ezután a megszerzett pontjainkat elkölthetjük, új támadásokat vehetünk, de csak azok közül, amelyek a szintünkhöz illeszkednek. Ezek a speciális támadások 2-4 gomb gyors egymásutánban való megnyomását igénylik (a jobb analóg karral is előhozhatjuk őket, bár ez bonyolultabb), és mindenkinél ugyanazokat találhatjuk, csak persze átnevezve. Az új ütéssorozatok mellett „vásárolhatunk" megnövelt életerőt, megnövelt sebzést és a távolsági fegyverünket is fejleszthetjük, végül már azonnal lángra is gyújthatjuk velük ellenfeleinket. A kombók egyébként nem túl hasznosak, én az egész játék során egyet használtam közülük (az erőgyűjtést, amikor a háromszöget nyomva tartva egy irgalmatlan csapást ereszthetünk meg – ez a főellenfelek ellen hasznos); az erős támadás mindenkivel gyorsan végez.

Akciójáték a javából

Mint minden hasonló játékban, itt is főszerepük van a leölendő ellenfeleknek. Tolkien munkái, illetve a filmek csak alapot adtak a készítőknek, mert nekik volt még pár ötletük. A goblinok és az orkok mellett (mindkettőből kétfélével futhatunk össze) Uruk-hai orkokkal és trollokkal már a moziban is találkozhattunk. Előbbi lényekből néha íjászokkal is összefutunk, akik általában égő nyílvesszőket lőnek felénk, a trollok pedig fatörzseket hajigálnak. A fenti szörnyek mellett egyszer találkozunk a vargokon „farkasoló" orkokkal, illetve néha összefuthatunk különleges, maszkos Uruk-haikkal is. Utóbbiak remek harcosok, és nagyon jól védekeznek; ellenük a rúgás, vagy a hátrálás, és a hirtelen támadás lehet célravezető. Van egy másik furcsa lény is, amelyik robbanószert és egy fáklyát cipel magával – ő a játék kamikaze-egysége. Ezen lényeket mindenképpen távolról intézzük el, mert ha közel tudnak férkőzni hozzánk, akkor az életerőnk drasztikusan fog csökkenni.

Szerencsére egyes ellenfelek kifektetése után, gyógyító italokkal leszünk gazdagabbak, melyek közül a piros körülbelül 25%-ot gyógyít, a zöld pedig egyből a maximumra repít minket. Néha tegezek maradnak ellenfeleink után, ebben értelemszerűen nyílvesszőket találunk. Arra vigyázzunk, hogy ezeket minél gyorsabban vegyük fel, mert viszonylag hamar eltűnnek. Az út mellett találhatunk kincsesládákat is, melyeket széttörve szintén az említett tárgyakkal leszünk gazdagabbak. Van azonban minden pályán (igaz, az első kettőn nem találtam meg őket) egy titkos láda is, amiben egy drágakő lapul: ezt felvéve rengeteg TP-vel leszünk gazdagabbak.



Miután végigvittünk egy pályát, a következőn bármelyik karakterünkkel próbálkozhatunk, tehát úgy is részt vehetünk mondjuk Legolasszal Kürtvár védelmében, ha eddig egyszer sem irányítottuk. Ha teljesítettük az utolsó küldetést is, akkor visszamehetünk a korábbi

↘ A meglepetésre vágyók ne nézzenek ide: így fognak kinézni az entek a filmben



ÁTMENET A FILMBŐL A JÁTÉKBA











NYEREMÉNYJÁTÉK

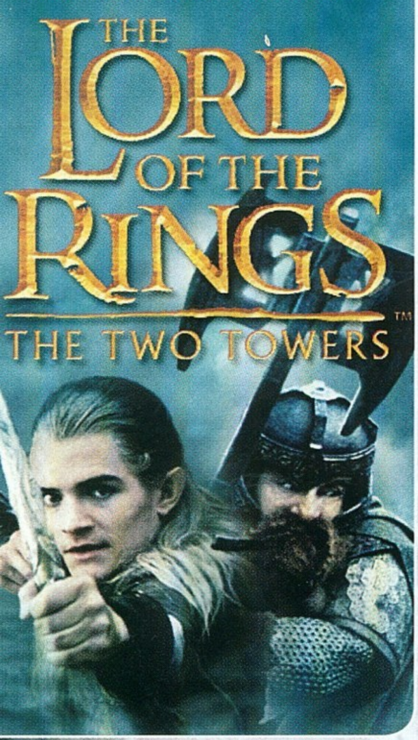
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott *The Lords of the Rings* (PS2) játékot sorsoljuk ki:

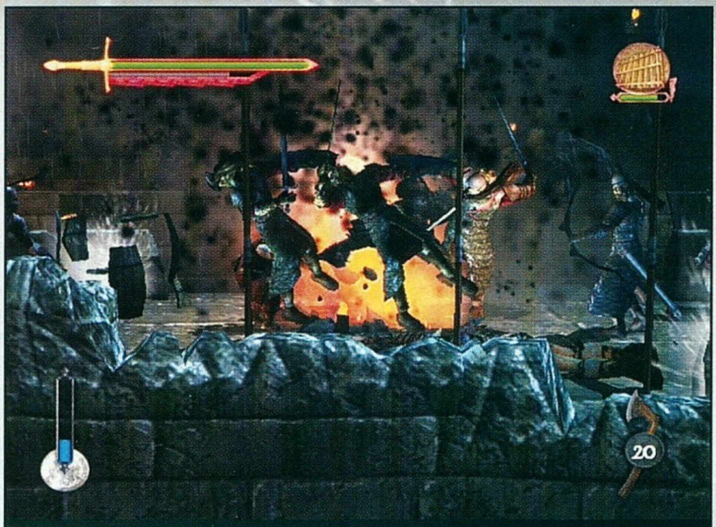
HOGY HÍVJÁK (MAGYARUL) SZARUMÁN VÁRÁT?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. november 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'The Lords of the Rings-játék'. A játékban a 2002. november 11-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.





↗ Ha jól látom, a katapult mindenkit elkapott



↗ Kocsmai bunyó Középföldén



↗ Úgy fest, Gandalf már öreg a harchoz

helyszínekre is, hogy TP-t gyűjtsünk (erre a Gap of Rohan helyszín a legalkalmasabb), vagy hogy javítsunk eredményünkön.

Ugyan pályák közben menteni nem lehet, de ha egy főellenfélnél bukunk el, akkor csak annak résznek kell újra nekifutnunk, a küldetések elején nem kell magunkat újra átszenvedni.

Filmszerű játék

Eleddig egyetlen szót sem szóltam a program megvalósításáról, de a képekből azt hiszem világos, hogy a Two Towers gyönyörű játék. Sőt, mi több, ott van a PS2 legszebb programjai között! Talán az egy Gimlit leszámítva a karaktereket rendkívül szépen sikerült megjeleníteni. Külön kiemelném Boromirt, aki ugyan mindössze néhány snittben szerepel, viszont elképesztően hasonlít a filmben szereplő Sean Beanre. Ellenfeleink is hasonló részletességgel vannak megformálva (leszámítva a Mória kapuja előtt támadó „polipot", ami a program egészéhez képest kicsit szánalmasan fest), innen a trollokat említeném meg külön, mert ugyanúgy néznek ki, sőt ugyanúgy is mozognak, mint a filmben! A hátterek minden egyes pályán gyönyörűek. Fangornban például furcsa állatok másznak a fákon, a patakban tükröződik minden, sőt ha jól figyelünk, egy entet is megpillanthatunk. Balin sírja egy az egyben a filmből lett kiszedve, az ott felhasznált számítógépes modell szerepel itt is, és ugyanez a helyzet a Helm Szurdoknál is.

A grafikát tovább szépíti az, hogy néhány pályán hadseregek csatájában veszünk részt: sokszor akár harminc szereplő is lehet a képernyőn, és mindenki ott aprítja a másikat, ahol éri. Azon szintek is hangulatosak, ahol egy másik szereplővel haladunk együtt, például Legolasszal együtt megyünk felderíteni a Mória körüli területeket, vagy éppen egy rohír tiszttel küzdünk az orkok ellen. A programozók kivételes munkáját jelzi, hogy ilyen zsúfolt jeleneteknél sem szaggat a program, még a lehető legkisebb mértékben sem.

Külön megemlíteném az átvezető jeleneteket, melyek jó része a filmekből származik, sőt a Két Toronyból olyan részleteket is láthatunk, amelyeket még a legutóbbi mozitrailerekben sem láthatunk (például van egy hosszú videó Théoden királyról). A legcsodálatosabb azonban az, amikor a mozifilmből kiollózott részlet egy szépen megoldott átmenettel átmegy a program saját motorjával készült jelenetbe. Egész egyszerűen lepadlóztam a játék elején, amikor az ork és a tünde sereg összecsapásánál ezt megláttam!

A zenék természetesen a filmből származnak, és az összes szereplő a hangját is adta a programhoz – ez ugyan nem olyan természetes, viszont annál örömtelibb azoknak, akik nemcsak a szinkronizált mozifilmet látták, hanem megvették a DVD-t is. (Mondjuk a szörnyek is adták a hangjukat, habár – számítógéppel generált effektusokról lévén szó – tőlük nem is nagyon kértek szándéknyilatkozatot.)

Az utolsó szó jogán

Mivel eddig szinte csak dicsértem a programot, de azért van pár kisebb hibája is a Two Towersnek: például a hullák nagyon hamar eltűnnek, nyilazásnál a kamera néha szörnyen tud beállni és a játék motorjával készült átvezető jeleneteket sem lehet továbbnyomni, de nem ezek miatt vontam le a játéktól pár százalékot. Ennek igazándiból három oka volt, melyek közül a legsúlyosabb mindenképpen a játék rövidsége. Körülbelül nyolc óra játék után vittem végig mindhárom karakterrel az összes pályát, és még két órát számolhatunk arra, hogy megnyitottam minden titkot, mindenkinek megvettem minden kombót és a titkos karakterrel is végigvittem az összes pályát. Ez a tíz óra nálam egy délután kezdődő és éjjelig tartó „szeánszot" jelentett – egyetlen napot. Ezt borzalmasan kevésnek számít, főként, ha azt vesszük, hogy az alkotók minimum 20 órát ígértek. Itt jön be a második sirámom: nincs kooperatív-mód a játékban (amivel azért meg lehetett volna nyújtani a játékidőt, vagy legalábbis a szavatosságot), ráadásul túl sok munkába sem kerülhetett volna, hiszen a legtöbb helyszínen amúgy is több karakter harcol együtt. A harmadik ok már teljesen szubjektív, én ugyanis változatosabb játékmenetet, erősebb RPG-vonalat vártam. Őszintén szólva a játék egyszerű, mint a facsipesz (© Sasa), megyünk, ütünk, megyünk, ütünk – mindez tíz órán át. Élvezetes, persze. Meg gyönyörű és fantasztikusak a zenéi is – de mint játék, bizony semmi újítás nincs benne. Ennek ellenére a stílus vagy a világ szerelmeseinek mindenképpen ajánlom a programot, és csak remélni tudom, hogy az egy év múlva megjelenő LotR: The Return of the King ugyanilyen színvonalon sokkal tovább fog szórakoztatni.

Grath
grath@mail.datanet.hu







MELLETTE

- Hozza a mozi igényességét és mozgalmasságát
- Rengeteg extra dolgot nyithatunk meg, többek között sosem látott részleteket a második filmből

ELLENE

- Egy nap alatt végig lehet játszani
- Nincs kooperatív-mód
- Túl egyszerű a játékmenet

PEREPUTTY

- Baldur's Gate: Dark Alliance – *Interplay*
- LotR: The Two Towers – *Electronic Arts*
- Onimusha 2 – *Capcom*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	97
HANG	93
SZAVATOSSÁG	60

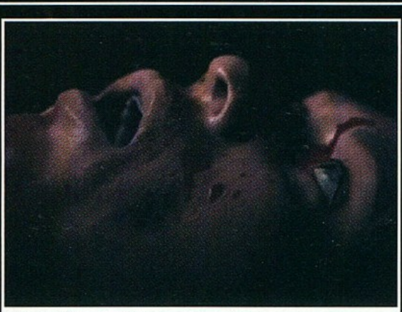
ÍTÉLET

88

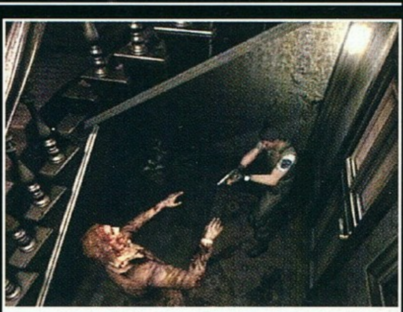
1 játékos PAL WWW.EAGAMES.COM



↗ Valakinek most biztosan csöng a füle



↗ Ettől a játéktól sokan kiakadnak



↗ Az ilyen ölelő karokból inkább nem kérek









■ Vadonatúj rettegés némi déjá vu érzettel

RESIDENT EVIL

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2002 09. 13. **PAL**

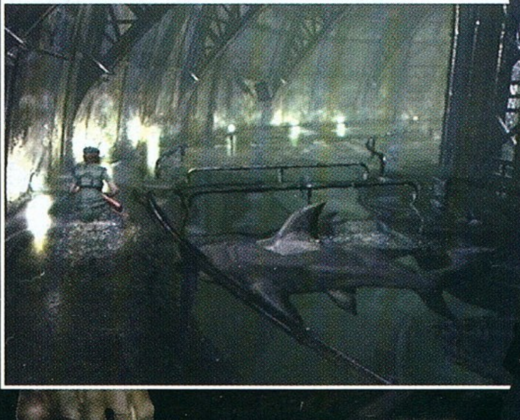
A nyáron nyilvánvalóan sok horrorrajongó szánta rá magát egy mozira, hiszen hozzánk is megérkezett a nálunk csak 'Kaptár'-ra keresztelt film, mely a híres/hírhedt Resident Evil-játékok alapján készült. A sorozat kedvelői körében bizonyára sikert is aratott, nem úgy a filmkritikusok körében, akik általában csak fanyalogtak, hogy csupán gépiesen alkalmazták benne a George Romerotól „kölcsönzött" sablonokat.

Szó mi szó, valóban sok minden emlékeztetett belőle az 'Élőhalottak éjszakájá'-ra, az meg megint más kérdés, hogy ugyanezen sablonok rendkívül jól beváltak a játékiparban, s elég szépen hoztak a konyhára a Capcomnak. Hogy egy kicsit visszatekintsünk a játékok történelmében, érdekes azon elmélkedni, hogy eredetileg szimplán egy FPS játéknak szánták a Resident Evilt, de végül a „filmes" kameraváltások és a gyönyörűen prerenderelt helyszínek mellett döntöttek az alkotók, s ezzel a Resident Evil egy új játéktípus alapműve lett. Még akkor is, ha a „feltaláló" személye erősen vitatható, hiszen akkoriban 1996-ot írtunk, s az Infogrames már 1992-ben megjelent az igen hasonló Alone in the Darkkal PC-re (ami ráadásul az idő tájt már a harmadik részénél tartott). Akárhogy is van, az biztos, hogy Shinji Mikami valamit „letett az asztalra", s ennek értékét mi sem mutatja jobban, mint hogy már harmadik verziója készült el az alapműnek – a további részekről nem is beszélve. Miután egy „rendezői vágásban" már finomította (bár a durvábbá tette talán helyesebb kifejezés) a mester az első epizódot, ezúttal még gazdagabb eszközök közül válogathatott: a GameCube grafikai effektusait állíthatta a rémisztgetés szolgálatába.

A játék indításakor az is rögtön meglátszik, hogy nemcsak az új hardver nyújtotta lehetőségek lettek jóval tágabbak, hanem a büdzsé is, amiből a Capcom fejlesztőcsapata gazdálkodhatott. A „B" kategóriás bevezetőfilm a múlté, s már sehol sincs Jill emlékezetes sikolya sem, mely színészi teljesítményével a tisztelt művésznő talán még a Barátok Közt válogató rostáján is kihullott volna. Ezek helyett most egy nagyon profi számítógépes animáció vezeti fel az eseményeket. Hogy mik is ezek az események, azt valószínűleg a legtöbben már kívülről fújják, de a „most érkezők" számára tekintsük át röviden!

1998 júliusában járunk, amikor az amerikai kisváros, Raccoon City egyik rendőri kommandója a várost körülölelő erdőség felett egy helikopter fedélzetén utazik. A S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) szervezet Alpha teamje az előőrsnek küldött Bravo csapatot keresi, akik szörnyű gyilkosságok ügyében nyomoznak. Az utóbbi időben teljes családokat mészároltak le a környéken, s a támadók nem riadtak vissza a kannibalizmustól sem: az áldozatokat ugyanis megették. Nagyon úgy tűnik azonban, hogy a Bravo team nem járt sikerrel, ugyanis egyszer csak feltűnik a láthatáron a lezuhant helikopterük, s a kommandósok csak a pilóta megcsonkított hulláját találják benne. Hamarosan rábukkannak az elkövetőkre is: néhány véres testű, démoni külsejű dobermann támad a csapatra, s pillanatok alatt szétszaggatják az egyik kollégát. Az Alpha team pilótája ekkor pánikba esik, s elszelel a gépével együtt, mire a lent ragadt kommandósok kénytelenek a Spencer-család villája felé menekülni. Az épület a 60-as évek óta elhagyatottan állt, de újabban a várost felvirágoztató cég, az Umbrella költözött bele. Hőseink eleinte azt hiszik, megmenekültek, de hamarosan rá kell döbbenniük, hogy pontosan a borzalmak fészkébe sikerült bevenniük magukat. Az egyik folyosón éppen a Bravo Team egyik ex-tagjából falatozik valaki, és az egész ház dugig van hasonló, rothadó testű, ember-szerű lényekkel. A feladat innentől fogva adott: át kell vizsgálni az épületet, és ki kell deríteni,

↘ Nem tudom, de valamiért rosszat sejtek





Chris Redfield

Kora: 25 év

Miután csalódott a hadseregben, Chris minden ceremóniát mellőzve leszerelt a légierőtől, majd városról városra sodródott, míg nem egy véletlen folytán találkozott régi barátjával, Barryvel. Látva Chris rátermettségét és tapasztalatát, Barry szerződtette a S.T.A.R.S. kommandó számára. Christ egy kisebb létszámú egységbe osztották be Raccoon Cityben, ahol Wesker parancsnok irányítása alatt mutathatja meg, mit tud. Redfield igazi kemény fickó, komoly mentális és fizikai erőnléttel.

VÉDD MAGAD!



Újdonság a fegyverek között, hogy vannak úgymond önvédelmi eszközeink is. Ezek arra az esetre vannak, ha egy zombi már megragadta a grabancunkat, és épp harapni készül. Ilyenkor egy jól irányzott koponyalékelés megteszi a kellő hatást: elég brutális a látvány, amint a zombik késsel a fejükben szédelegnek. Kár, hogy a penge úgy beleragad a jómadarak koponyájába, hogy ki se lehet többé húzni – kivéve azt az esetet, ha szétlőjük a delikvens fejét. A késnél talán még szórakoztatóbb a Jillel használható sokkoló, ami úgy hat az élőhalottakra, mintha egy magasfeszültségű kábelhez nyúltak volna. Szó szerint elfüstölhetjük őket, s ez nem csak olyan félmegoldás, mint a tőr, hiszen a támadónak ettől nyomban kampec. Bár annyira sajnos nem pirítjuk meg őket, hogy az egy hamvasztással is felérne, úgyhogy utóbbiról még gondoskodni kell – lásd a „Nyugodjatok békében!" kitételünket. A leghatásosabban Chris védekezik a napalm gránátjaival: miután megeteti őket a zombikkal, többé nem lesz fejfájása miattuk – merthogy azoknak meg egyáltalán nem lesz többé fejfájásuk... Az önvédelmi eszközök automatikusan használatba kerülnek a vészhelyzetekben, de lehetséges manuális beállítás is. Amennyiben az ellenség hátulról ugrik a nyakunkba, úgy viszont főhősünk nem tud a felsorolt eszközökkel élni.



↗ Ejnye: ez az izé mintha nem lett volna benne a régi verzióban



hogy miként jöhettek létre a húsevő zombik. Számos feljegyzést és naplórészletet kell átolvasnunk, miközben a nyomozói munkát nehezítik a ház sajátos „lakói", valamint a zárt ajtók is, úgyhogy akció, és furmányos fejtörők egyaránt tarkítják a kalandot.

A pincétől a padlásig megújulva

A régi Resident-megszállottak úgy érezhetik, mintha csak „hazatérnének", de mégsem teljesen ugyanaz a villa. Nagyon ismerős a terep, de máshol vannak elhelyezve az eseményeket követő kamerák, sok-sok apró részlet másképpen lett kivitelezve, esetenként új helyszínek is akadnak), és legfőbbképpen: minden sokkal, de sokkal szebb. A gyönyörű antik bútorzatot időről időre villámlások árasztják el fénnyel, s rendkívül kifinomultan ábrázolt árnyékhatások teszik teljesen valóságossá a terepet. Félhomály uralkodik, amikor gyertyák világítanak meg egy nagy termet, s imbolyog hősünk árnyéka a falon, amikor egy olyan folyosón mászkálunk, ahol csak annyi világosság van, amennyit a folyosó végénél ide-oda himbálózó csillár biztosít. Az ilyen realtime árnyékok, plusz a hatásosan elhelyezett tükrök és tükröződések (az ablakok és a felvikszelt kövezet egyaránt tükröződnek) tulajdonképpen a játékmenetre is hatással vannak. Általuk ugyanis elkerülhetővé váltak a kameraváltások okozta problémák, miszerint nem látjuk, mi vár ránk a következő sarkon, vagy épp a kamera alatt. Talán ismerős a helyzet: halljuk egy zombi hörgését, de nem merünk egy ponton továbbmenni, s csak várakozunk, aztán amikor végül megunjuk, sikerül pont az ellenség karjaiba rohannunk. Hasonló eset sokszor előfordult a PlayStationre készült részekben. Nem úgy most, hiszen nem csupán a hangok, hanem az árnyékok is árulkodnak. Persze szükség is van erre, mert a játék igencsak kemény. Hogy egészen pontosan mennyire, az több részből alakul ki.

Először is nem mindegy, hogy a S.T.A.R.S. csapatból Christ vagy Jillt választjuk. A döntésünktől függően már eleve a sztori is másképp alakul, hiszen Jillt választva Barryvel és Weskerrel menekülhetünk be a házba, míg Chris esetében Jill és Wesker lesz velünk a hallban, illetve később majd a Bravo teamből megmaradt Rebecca fog segíteni (akinek az irányítását is átvehetjük). A gyengébbik nemnek kicsit szerényebb kihívások járnak: míg Jill a játék legelején Barrytől kap egy sperhaknit, ami számos ajtót megnyit, addig Chrisszel ezekhez kis kulcsokat kell keresnünk. Azonban még ezeknél is lényegesebb, hogy Chris kevesebb tárgyat tarthat magánál, és mindig csak magára számíthat, ugyanakkor Jillt alkalomadtán Barry kisegítheti a bajból.

Újdonságként most nehézségi szintek is vannak, amihez hasonló csupán a Director's Cut változatban volt. Amikor új játékot indítunk, választhatunk a Hegymászás és a Gyalogtúra között, melyek elméletileg normál és a könnyű nehézségi szintnek felelnek meg. Azért használtam az „elméletileg" kifejezést, mert a normál fokozat is bizony nagyon keményre sikeredett (nemhogy az egyéb játékmódok amiket a játék megnyerésével nyithatunk meg). Kezdőknek mindenképp a gyalogtúra ajánlott, aminél feleannyi zombival találkozunk, akikre feleannyi lőszert kell elhasználnunk, és ha netán „be is gyűjtünk" egy harapást, a sérüléseink is jóval csekélyebbek – normál fokozaton ugyanis már két harapástól bekrepálunk.

A főbb változások

Arra már volt nem is egy példa, hogy egy régebbi játékot átírtak egy új konzolra, s ezért annak grafikáját újrarajzolták, sőt netán pár új jelenetet is beraktak, de a Resident Evil esetében ennél sokkal többet tettek az alkotók. Tévedés azt hinni, hogy aki végigvitte a PlayStation-változatot, az már tudja, mit és hogyan kell csinálni, mert bár a cselekmény fő vonulata megmaradt, ettől függetlenül az egyes fejtörőket szinte kivétel nélkül mindenütt

↘ Talán ezért mondják ezekre a játékokra, hogy agyatlanok



Jill Valentine

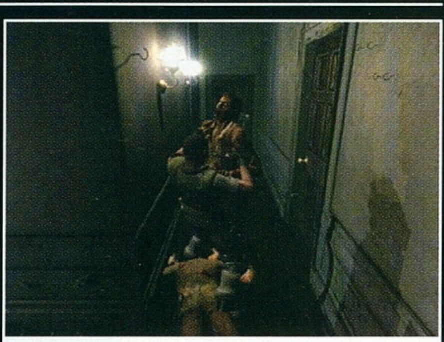
Kora: 23 év

Jill egy intelligens katona, aki jól bírja a feszültséget és a terhelést, már több kollégáját is megmentette korábbi akciók során. Chris Redfielddel együtt egy feloszlatott S.T.A.R.S. egységtől helyezték át Raccoon Citybe, ahol kitűnő műszaki érzékének hála (mely a tankvezetéstől a zárak feltöréséig terjed) oszlopos tagjává vált a csapatnak. Csakis azért harcol, amiben hisz. Hajlamos az átlagosnál több eszközt is magával hurcolászni, viszont hamarabb kifárad, mint mondjuk Chris.

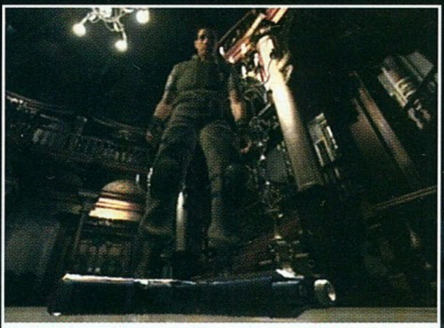




↗ Rebecca nemcsak Richardot, hanem Christ is meggyógyíthatja



↗ Utálom, ha ennivalónak néznek



↗ Egy elhagyott pisztoly - arra mindig szükség van

megváltoztatták. Ez tehát nem csupán egy új rendezői változat, megújult külsővel. Tipikus példa erre mondjuk a páncélos lovagok terme, ahol a vigyázatlan játékos könnyedén elgázosíthatja magát. A régi verzióban mindössze rá kellett tolni a szobrokat a gázvezetékek nyílásaira, most viszont egy kis logikai fejtörővel lett megtoldva a megoldás: kettő helyett ezúttal négy nyílás van, s minthogy egy-egy szobor eltolásával mindig egy másikat is megmozgatunk, ezért az sem mindegy, hogy milyen sorrendben fedjük le a nyílásokat.

Ugyanakkor az irányítás abszolút klasszikus. Itt nincs még csak opcionálisan sem nézethez igazodó analóg kontroll (mint mondjuk a szintén Mikami által jegyzett Devil May Cryban). Ezt lehet, hogy egynéhányan elavultnak tartják (Grath kolléga személyében ismerek is egy ilyen elégedetlenkedőt), de a sorozat „visszaeső" rajongót aligha zavarja. Szóval maradt a régi séma: az irányok lenyomásával jobbra-balra fordulni és előre/hátra menni lehet, és noha használható az analóg kar is, a futás nem analóg módon működik, hanem a B lenyomásával. Az A-val eközben vizsgálódhatunk a terepen, illetve ugyanezzel kapaszkodhatunk fel a dolgokra, ha mondjuk egy megmászható szekrényt/létrát találunk. Rendkívül hasznos, hogy a sarkon fordulást – ami menekülésnél szinte nélkülözhetetlen – hozzátársították a Camera karhoz.

A mozgások megint csak tisztára olyanok, mint bármelyik elődben, értem ez alatt, hogy a jobb irányíthatóság érdekében nem teljesen természetes az animáció – például fordulás közben vagy épp falnak ütközve megcsúszik a láb a talajon. A lépcsőmászást viszont végre sikerült normálisan megoldani. A PlayStation-verzióban ugyebár az ajtókhoz hasonlóan gombnyomásra lehetett fel- vagy lemenni a lépcsőkön, s amíg a másik szintre oda nem ért a főhős, addig elvették tőlünk az irányítást. Most viszont ugyanúgy mozoghatunk a lépcsőkön, mint a sík terepen, s a programozók gondoskodtak róla, hogy a főhős lába igazodjék a lépcsőfokokhoz – azaz oldalt fordulva féloldalasan áll a figuránk. Ha pedig már ezt ilyen igényesen meg tudták oldani, akkor egy füst alatt az ellenfeleinket is ellátták a lépcsőmászás képességével. Korábban ugyebár meglehetősen hülyén nézett ki, amikor egy lépcsőfordulóban megálltunk, majd halálos nyugalommal célozhattuk be a másik szinten „beragadt" ellenfelet, most viszont nincs ilyen természetellenes jelenség: az üldözőink utánunk jönnek a szintek között is.

Még veszélyesebb az élet

A már sokat emlegetett zombikon kívül sok más teremtmény is feni ránk a fogát, mert mint arra a nyomozás során fény derül, a birtokon az Umbrella egy titkos laboratóriumot üzemeltetett, és onnan szabadult el egy vírus, ami a kaotikus állapotok okozója. A biológiai fegyver pedig nem kímél se embert, s állatot, ezért zombik és a vérszomjas kutyákon kívül számíthatunk még mutáns méhek, óriáspókok, varjak, sőt növények támadására is, és egy hatalmas kobrát is le kell győznünk. Talán a legidegesítőbbek az ún. hunterek, mely emberszabású lények jó szokása, hogy borotvaéles karmaikkal lecsapják a rosszul célzó kommandós fejét. Nagy érdeme az animátoroknak, hogy a GameCube-verzióban valamennyi lény jóval pofásabban mozog, mint korábban, és a viselkedésük tényleg jellemző az adott fajra. Nagyon király, ahogy például már messziről haljuk a felénk rohanó kutyák lihegését, vagy ahogy az ebek belecsimpaszkodnak emberünk kezébe, ha nem tüzelünk időben.

A legnagyobb fejlődés azonban kétségtelenül a zombikat illetően figyelhető meg. Jóval szívósabbak, és nagyságrendileg veszélyesebbek, mint a játék korábbi verzióiban. Ahogy az a zombiktól elvárható, hiába eresztünk beléjük több deka ólmot, újra és újra felállnak. Hogy mikor tettük őket ártalmatlanná, azt az jelzi, amikor kifolyt a vérük – de ezt ugyebár már minden tapasztalt RE-rajongó tudja. Amennyiben túl sötét vagy beláthatat-

↘ Csak semmi hirtelen mozdulat - így a varjak nem támadnak



Barry Burton

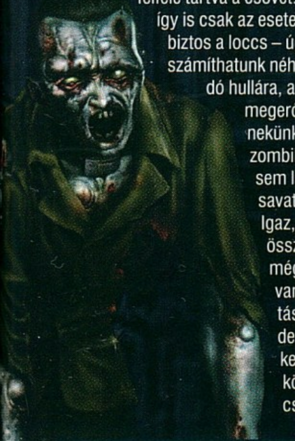
Kora: 38 év

Barry régi barátja Chrisnek, korábban S.W.A.T.kommandóban is szolgált. Ő látja el fegyverrel valamennyi S.T.A.R.S. egységet, egyrészt a hadseregen keresztül, másrészt a városban lévő fegyverbolt közreműködésével. Több mint 16 éves tapasztalat van a háta mögött, számos akcióban vett részt meglehetősen nagy sikerrel. Az utóbbi időben azonban családi problémákkal küszködik: a két lányát csak nagyon ritkán látja. Meglehet, hogy nem minden idegszálával tud a katonai feladatokra koncentrálni.



↗ A fürdő szemlátomást nem tette higiénikusabbá a zombit

lan területen esett össze az áldozat, a Director's Cut óta rendszeresített automatikus célzás is segít a beazonosításban, elvégre ha az ellenség már ártalmatlan, úgy a hősünk nem fogja rá a stukkert. Hogy valójában mikor ártalmatlanok a hullák, az bizony csalóka, mert míg az előző részekben már megnyugodhattunk, amikor vértócsát láttunk, most ez nem ilyen egyértelmű. Intő jel, hogy mindenütt ott maradnak a tetemek. Sőt még rosszabb ómen, ami a játék legelején történik (Jillel): amikor a legelső zombi elől visszafelé menekülünk, Barry nem loccsantja szét a fejét a rusnya teremtménynek (mint azt a PlayStation-verzióban tette), s ennek eredményeként a fickó már akkor eltűnik, amikor épp visszamennénk a hallba – és a zajokból ítélve a saját lábán távozik... A probléma permanens orvoslására kétféle módszer létezik: vagy elhamvasztjuk a testeket, vagy az agyukban okozunk drasztikus károsodást. A hamvasztáshoz két eszköz szükséges: kerozin és öngyújtó. Agyat loccsantani természetesen a lőfegyverekkel lehet: szerencsés esetben akár pisztollyal is sikerülhet, de biztosabb eszköz a shotgun, azzal is közvetlen közelről, felfelé tartva a csövet. Szó mi szó, így is csak az esetek 80%-ában biztos a loccs – úgyhogy számíthatunk néhány feltámadó hullára, akik ráadásul megerősödve esnek nekünk. Az ilyen zombik már cseppet sem lassúak, és savat köpködnek. Igaz, ha nem jött össze a fejlövés, még mindig ott van a hamvasztás lehetősége, de sajnos a kerozinfogyóeszköz. Eleve már csak két adag fér a művelethez rendszeresített kis flaskába, és a feltöltő helyek (általában az írógépeknél, azaz a mentési helyek közelében találunk benzines kannákat) készlete is véges.



Mindezek fényében most még inkább érdemes taktikázni azzal, hogy egyes zombikat békén hagyunk. Elvégre ha egy fickót ki tudunk kerülni, akkor arra nem kell lőszert pazarolni, és ezzel együtt átalakulni se fog gyorsabb zombivá, plusz a kerozin se megy pocsékba. Ebből az elvből következik is, hogy általában csakis azoktól a zombiktól érdemes örökre megszabadulni, amelyek a fontosabb csomópontokon lézengenek. Amikor egy olyan szobában intézünk el egy szörnyet, ahol csak egyetlen tárgyra van szükségünk és többé úgysem térünk oda vissza, ott azután nyugodtan garázdálkodhat bármilyen teremtmény. A kilincs használata szerencsére meghaladja a zombik intelligenciáját, tehát ajtóval elszeparálva nem veszélyesek. Ritkán előfordul ugyan, hogy egy-egy zombinak sikerül ajtón keresztül meglepnie minket, de ezek egyedi esetek, és csak a sokkhatás kedvéért vannak.

Rövid leltár

Eddig még nem szóltam a tárgyak használatáról, s ennek az a legfőbb oka, hogy a tárgylistánkon jóformán semmi változás nem történt. A felvett dolgokon kívül itt találjuk az információk ismételt átolvasásának lehetőségét, és az EKG-nkat is – jóllehet az egészségi állapotunkra (netán mérgezésre) nyilvánvalóan utal a figuránk beteges vagy épp egészséges járása is. A felvett cuccokkal alapvetően három dolgot tehetünk: használatba vehetjük őket, összekombinálhatunk két dolgot és vizsgálódhatunk. Ez utóbbi jelentőségét nem szabad lebecsülni, mert nem csupán a poén kedvéért forgathatjuk körbe, nézhetjük meg közelebbről is a remekül kidolgozott tárgyakat. Sokszor így akadunk rá például apró kis kapcsolókra, vagy így szedhetünk szét dolgokat.



↗ Néha még a pisztoly is megteszi a kellő hatást

A kombinálás leggyakrabban az újratöltéshez szükséges, mert ha végig kell néznünk a tárcsere animációját csata közben, az bizony végzetes lehet. A fellelhető gyógynövényeket is mixelnünk kell – méghozzá úgy, ahogy már megszokhattuk: a zöldek gyógyítanak, amelyek hatását a pirosakkal fokozhatjuk, a kékek pedig mérgezés ellen jók.

Minthogy a zsebeinket illetően állandó helyszűkével küzdünk, a Resident Evil-játékokban mindig is kiemelt szerepük volt a bizonyos pontokon elhelyezett tároló ládáknak, melyek egyfajta bűvészdobozok: amit az egyik ládába bepakolunk, az utána bármelyik másik ládából kivehető. Amelyik fegyvert például nem használjuk, azt nyugodtan elsüllyeszthetjük egy ilyen láda mélyére. Annál is inkább, mert szépen gyarapodik az arzenálunk: a kés és a Beretta az alap, amit shotgunnal, gránátvetővel és lángszóróval egészíthetünk ki. Újdonságként rendszeresítettek továbbá önvédelmi eszközöket is (ezek szerencsére nem foglalnak helyet a tárgylistán), melyek lényege, hogy a ránk tapadó zombikat lerázhatjuk magunkról, sőt az adott eszköz hatékonyságától függően el s intézhetjük őket. Ha csupán kést döfünk egy zombi koponyájába, az csupán a meglepetés erejével ér fel, s a támadó elvágódik, viszont ha több ezer voltot vezetünk bele, vagy napalmgránáttal pirongatjuk meg, azzal szépen elfüstölhetjük. Utóbbi két eszköz egyébként szereplőtől függ – mint ahogy a komolyabb fegyverek közül is vannak ilyenek. A felvehető fegyverek és lőszerek szerencsére könnyen megtalálhatók, mert a programozók egy kis fényt csillogtatásával hívják fel rájuk a figyelmünket, akárcsak az írógépszalagokra, melyeket az írógépeknél használhatunk fel állásmentésre.



Albert Wesker

Kora: 38 év

Wesker meglepően hamar küzdötte fel magát a S.T.A.R.S. ranglétráján, s lett az Alpha team parancsnoka. Akik látták őt bevetés közben, hidegfejűnek ismerhették meg a leghevesebb tűzharcok közepette is. Felettesei egy korábbi harci egységtől emelték ki, és látva zseniális harctudását és éleslátását őt bízták meg a Raccoon Cityben állomásozó S.T.A.R.S. egység megalapításával, majd annak irányításával.

NYUGODJATOK (MÁR VÉGRE) BÉKÉBEN!



Sose halunk meg! – ezt a szlogent akár egy zombi is kitalálhatta volna a Resident Evilből. A nem holtak (hogy egy kicsit plagizáljuk a filmet) csak ideiglenesen szokták kiereszteni a belsőségeiket, de végül mindig összeszedik magukat – és ráadásul a pihenőtől még gyorsabbak, veszélyesebbek is lesznek. A GameCube-változatban ezúttal mindaddig életképesek maradnak az egyedek, amíg az agyuk nem sérül drasztikusan. A hulladarabolás talán még a készítők gyomrának is sok volt, mert sajnos a késünket nem vethetjük be a fej elválasztásához (bár ez mondjuk a Re-Animator című filmben sem volt eredményes). Szóval marad a shotgun – feltéve, hogy már nálunk van, és van hozzá lőszer. Pótmegoldásként még a hullák elhamvasztása is szóba jöhet. A kellő hőfok eléréséhez kerozin kell, no és persze egy tűzszerszám. (Vigyázat, közben magunkat is megpörkölhetjük.) Az viszont jópofa, hogy az egymás mellett fekvő hullákra is átterjed a láng. Ha tehát taktikusan gyilkolva sikerül egymásra halmoznunk két vagy akár három zombit, elég csupán egy adag kerozin az elhamvasztásukhoz.

↘ Sosem lehet tudni, melyik szekrény alá van becsúszva valami



NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott *Resident Evil* (Gamecube) játékot sorsoljuk ki:

Melyik az a fegyver, amelyet csak Chris használhat?

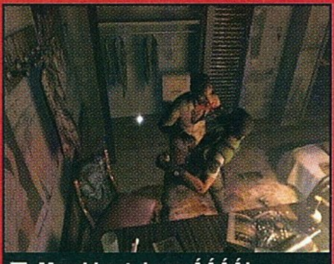
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. november 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

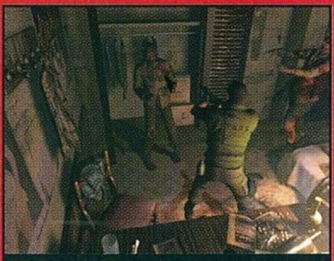
A borítékra kérjük írd rá: 'Resident Evil-játék'. A játékban a 2002. november 11-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

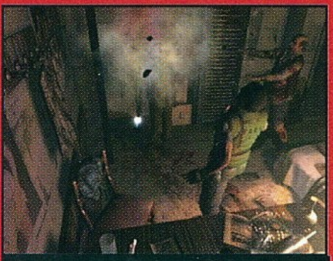


ASZPIRIN HELYETT


↗ Mondd azt, hogy ÁÁÁÁ!


↗ Most harapj rá!


↗ Szorítsd!


↗ Na ugye már nem fáj semmi!





Ez így gömbölyű – még ha kockára is készült

A GameCube-ra készült Resident Evil csaknem tökéletes a maga nemében. Rengeteg poligont mozgósítottak a főhősök megformálására, ezért egyetlen szögletes vonást sem lehet felfedezni rajtuk, és még a felvett védelmi eszközök is ott csüngenek az övükön. Mindez azért volt megvalósítható, mert a klasszikus Resident Evil-séma szerint a hátterek statikusak, pontosabban prerenderelt animációk ábrázolják a borzolódó füvet vagy épp a változó fényhatásokat. Az ilyen animációk pedig nem igényelnek sok munkát a gép processzorától – inkább csak tárhelyet követelnek, ami a két mini DVD-s terjedelemben realizálódott. Ráadásul nem is csak technikailag bravúros a játék, mert a hangulat legalább ugyanolyan ütős! Az akcióknál néha még a kamera lencséjére is vér fröccsen, a „nyugalmasabb" szakaszokon pedig kivételes érzékkel adagolták azokat a vizuális és hangeffektusokat, amelyektől mindig lúdbőrös lesz a hátunk, valahányszor egy új helyre nyitunk be. Például a villa egyik koromsötét folyosóján valami ismétlődő zörej hallható, mintha valami kocogtatná az egyik ablaküveget. Elkezdjük meresztgetni a szemünket, és bár a rögzített nézet miatt nem nézhetünk ki az ablakokon, végül csak felfedezzük a zaj forrását, s láthatjuk egy zombi árnyékát a falon, amint az egyik ablakot próbálja kívülről befeszíteni.

Külön dicséret illeti az alkotókat, amiért a játék régi rajongóit is folyamatosan meglepik. Mondjuk leeresztünk egy zavaros vízzel teli kádat, s várjuk, hogy az alján egy kulcs csillanjon fel – ehelyett először is egy alaposan kiázott zombi karjai emelkednek ki a vízből. Attól pedig még inkább meglepődhetünk, hogy új főgonosz is akad. A két szereplő története között is sok-sok árnyalatnyi különbség van. Ahol Chrisszel járva kutyák törnek be az ablakon, ott Jill esetében szintén betörik az üveg, mire reflexszerűen arra fordítjuk a fegyvert, de a várt élmény elmarad. No és – a klasszikus Residentes hagyományoknak megfelelően – maga a végkifejlet is változó, olyannyira, hogy tizenkettő is van belőle (attól függően, hogy a többi szereplő közül ki éli túl a kalandot, s hogy milyen alapossággal jutunk a „nyomozás" végére).

Hanem amint szó volt róla, a játék csupán „csaknem" tökéletes, és ez a „csaknem" különösképp vonatkozik az európai, PAL-verzióra. A képfrissítési sebesség átkonvertálásánál valószínűleg nem voltak elég körültekintők a szakemberek, s ezért akadoznak a párbeszédek a PAL verzióban – mintha picit elcsúszna a szinkron. Ezenkívül a töltögetési idő is elég tetemes: megmaradtak a nehézkes, nyikorogva megnyíló (és továbbnyomással átugorhatatlan) ajtók is. Irtózatosan idegesítő továbbá, hogy nem lehet helyben gyógyítanunk magunkat, vagyis ha már teli van az összes „zsebünk", emberünk nem hajlandó kézbe venni a gyógynövényeket – még akkor sem, ha már az utolsókat rúgja. Ha már egyszer átdolgozták az egész játékot, igazán beimportálhatták volna az RE Code Veronicából azt a nagyon hasznos, és mindenképpen ésszerű megoldást, hogy ne kelljen mindenáron zsebre vágni a növényeket, hanem szükség esetén azonnal felhasználjuk őket. No mindegy, talán úgy gondolták, hogy egyeseknek csak így lesz teljes a nosztalgia feeling…

Pedig hát amúgy ez egyáltalán nem egy nosztalgiajáték. Ez nem szimpla konverzió, hanem egy teljes átdolgozás, egy teljesen új, nagyszerű játék. Minden RE-rajongónak kötelező! Most már csak azt nem lehet ép ésszel megérteni, hogy egy ilyen játék után vajon mit vár a Capcom a második rész bitenkénti átiratától… Talán elfogyott a lelkesedés? Vagy a RE Zero (ami szerencsére ugyanezzel a grafikus motorral készül) fejlesztése miatt nem maradt rá humán erőforrás? Kár, mert ilyen átdolgozásokból még jöhetett volna pár.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETTE

- Nem csupán átírták, de teljesen újraírták a játékot
- Rengeteg ötletes horrorjelenet
- Kifinomultabb lett a mozgás és a harc

ELLENE

- Sok a töltögetés
- A közjátékoknál kicsit akadozik a hang
- Nem lehet helyben használni a gyógynövényeket

PEREPUTTY

- Resident Evil – Capcom
- Devil May Cry (PS2) – Capcom
- RE Code: Veronica X (PS2) – Capcom

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	95
HANG	88
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

93

1 játékos PAL WWW.CAPCOM.COM


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest, Szállás u. 21.
NINTENDO
GAMECUBE
Mario visszatér megtisztítani a világot.
Október 4-től.
Super Mario Sunshine © 2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo.
Super Mario Sunshine
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



↗ Most következő műsorszámunk pedig a dádá lesz



↗ Sajátos: megtámadott egy köcsög!



↗ Az agrabahi kapu éppen bezárja ajtait







Nem tudom kinek támadt az az ötlete, hogy egy SquareSoft-játékba Disney-karaktereket csempésszen, de az biztos, hogy nem lehetett egy hétköznapi figura. Elvégre normális embernek nem nagyon jut eszébe, hogy tréfás, szőrös-tollas amerikai rajzfilmfigurákat szerepeltessen (mi több: "főszerepeltessen") egy igazi japán hangulatú történetben. Ez a valaki azonban meglehetősen kitartó lehetett, mert a terv megvalósult, és a rajzfilm-cégnél valószínűleg még a magas beosztású főmuftik is tetszéssel fogadták, hogy végre nem egy platformjáték készül híres mesefilmjeik alapján.

Hogyan is kezdődött?

Az egész történet egy rossz álommal indul. Egy Sora nevű fiatal fiú, aki öt barátjával él együtt egy szigeten, elbóbiskol a tengerparti fövenyen, és egy szörnyű kreatúra kísérti meg álmában, amely megpróbálja elpusztítani. Szerencsére nem lesz tragikus vége a dolognak, mert Sorát felébreszti egyik társa, Kairi, az idegen földről érkezett lányka, momentán szintúgy Destiny Island-i lakos. Hősünk hamarosan már nem is emlékszik a rémálomra, jönnek a dolgos hétköznapok: Kairival és a kis társaság harmadik tagjával, az őszes Rikuval tutajt építenek, hogy megkeressék Kairi otthonát. Ehhez előbb a jármű alkatrészeit kell velük összeszednünk, másnap pedig élelmiszerrel felpakolnunk. Magára az útra végül is nem kerül sor, ugyanis az indulás előtti nap éjszakáján a békés szigetet ismét megtámadják a furcsa – de már ismerős – árnylények. Sora kezében feltűnik egy hatalmas kulcsra emlékeztető fegyver, és ha nehezen is, de ezzel távol tudja magától tartani a szörnyeket. Miután sikerült megtalálnia Rikut, az áldozatául esik egy varázslatnak, és ájultan elmerül a sötétségben.

Eközben a Disney-királyság is bajba kerül: az történik, hogy a király, Miki egér eltűnik. Mindössze egy homályos szövegű levelet hagy maga után, miszerint neki éppen sürgős dolga akadt: elment megakadályozni, hogy a világok – illetve onnan nézve: a csillagok – egymás után darabokra hulljanak. Donaldra és Goofyra (foglalkozásukat tekintve: az Udvari Varázsló, illetve az Őrség Kapitánya) azonban utoljára még rábíz egy fontos feladatot: nekik kell a "kulcs hordozóját" megtalálniuk és védelmezőjéül szegődniük.

A figyelmes olvasó már nyilván tudja, hogy a két szál hol fog összefonódni: igen, a kulcsos ember Sora lesz. A két csapat Traverse Townban akad össze, és innen kezdve szinte elválaszthatatlanok lesznek. Eleinte csak arról van szó, hogy megtalálják Sora elveszített barátait és a királyt, ám néhány kalanddal később már sokkal komolyabb dolgokért fogunk küzdeni. Kiderül ugyanis, hogy az árnylények – akik egyébként a heartless, azaz a szívtelen névre hallgatnak – a minden világban jelen levő zárakon keresztül jutnak el a különböző planétákra, hogy ott jól kigonoszkodják magukat. Tart ez a huncutság márpedig addig, amíg az említett hely meg nem semmisül, darabjai szét nem szóródnak az űrben, lakói pedig mind egy szálig nem pusztulnak el. Ennek csak úgy lehet elejét venni, hogy a Keyblade-del, Sora kulcs-kardjával bezárjuk az adott világ kapuját – tehát az egyik célunk az lesz, hogy mindenhol megtaláljuk a rejtett kulcslyukat. Természetesen nem lesz könnyű dolgunk, hiszen nemcsak a szívnélküliek nyüzsögnek mindenhol, de néhány nagyhatalmú lény is fondorkodik a háttérben. Ráadásként még az is kiderül, hogy Kairi a világok közti utazásnak köszönhetően elvesztette a szívét, és így hamarosan ő is szívtelenné válik – tehát rajta is segítenünk kell.

Ellenfeleink között az igazi ész Maleficent, a nagyhatalmú boszorkány, akinek titokzatos tervéhez hét jólelkű hercegnőre van szüksége, így azokra a világokra irányul figyelme, ahol ezek még nem mentek ki a divatból. A boszi ráadásul



■ **Final Fantasy Light**

KINGDOM HEARTS

TÍPUS AKCIÓ-RPG **KIADÓ** SQUARE EA **FEJLESZTŐ** SQUARESOFT/DISNEY **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL**

↘ A víz alatt villámokat csiholni igen jó ötlet...



↘ Védjük meg Micimackót a méhektől - ez ám az izgalmas feladat!



AZ IDÉZHETŐ LÉNYEK

Csakúgy, mint az FF-játékokban, itt is keríthetünk magunknak csatában megidézhető lényeket. Ezek hatékonysága megkérdőjelezhető, de egyszer azért mindenképpen érdemes őket megnézni, mert mindegyik ismételten rendkívül látványos videóval jár. A lények másik két csapattagunkat kilökik a csatából, és addig maradnak, amíg a jobb felső sarokban levő kék csík el nem tűnik (ezt az időt mágikus tárgyakkal megnövelhetjük).
Az első idézhető lényünk Szimba lesz, akit a vörös Trinity képesség elnyerése után szerezhetünk meg. Miután a dzsungelből visszamentünk Traverse Townba, használjuk ezt a jelnél a második kerületben, a csatornában levő rács előtt. Leontól megkapjuk az Earthsine nevű tárgyat, amit Merlin házába kell elvinni, ahol a Jótündér szedi ki belőle az Oroszlánkirályt.
Ha a Százholdas Pagonyban Micimackó a segítségünkkel száznál több mézet szed össze, akkor kapjuk meg a Naturespart nevű tárgyat, amellyel a teendő ugyanaz, mint Szimbánál – csak ebből Bambi pattan elő.
Dumbót a Watergleamből szabadíttathatjuk ki, ez a cucc Monstroban van. Első látogatásunk alatt Hollow Bastionban meg kell küzdenünk egy sárkánnyal, ezután kapjuk meg a Fireglow-t. Mushut szintén a Jótündér segítségével tudjuk belőle előcsalogatni.
Van még két idézhető lény, Dzsinn, illetve Csingiling (Tinker Bell), őket akkor kapjuk meg automatikusan, ha megleltük a zárat Agrabahban, illetve Sohaországban.





RIKU

Sora legjobb barátja. 15 évesen is kétségbeesetten vágyik a kalandokra, az új világok látványára. Amikor a szigetet megtámadják a szívtelenek, ő az egyetlen, aki ezt nem csapásnak, hanem lehetőségnek tekinti. Később – Maleficent hatására – egyre inkább ellenünk fordul. Mindazonáltal, ha félrevezetve is, csak Kairiért küzd – még akár ellenünk is. A múltja igen titokzatos...





↗ Donald tökéletesen idomul a hely szelleméhez

szép lassan eléri, hogy Riku ellenünk forduljon, mert elhiteti vele, hogy Goofyékat jobban szeretjük – ami persze nem igaz, de Riku kissé ellenszenves vonásait szemlélve ez mondjuk körülbelül annyira lenne meglepő, mint az, hogy egy Disney-film happy enddel végződik. Riku ezért elrejti előlünk Kairit, és minden mást félre téve azon munkálkodik, hogy Maleficent terve sikerüljön, hiszen – gondolja tévesen – a beteg lányt csak így tudja meggyógyítani.

Walt Fantasy

Miután bejártuk a hamarosan már bázisként, boltként és állandó tápolóhelyként funkcionáló Traverse Townt, Donaldék űrhajóján kelhetünk útra, hogy más világokon is körbenézhessünk. A bejárható helyszínek innentől kezdve egészen a végjátékig mindenki számára ismerősek lehetnek, hiszen a leghíresebb Disney-filmek ihlették őket. Az első például Csodaország lesz, ahol rögtön a Fehér Nyúl fogad minket, de később persze találkozunk a Szívkirálynővel és katonáival is. Később jön a görög világ, ahol a Cerberust kell legyőznünk, de az sem kisebb feladat, hogy elviseljük Herkules és mesterének lekezelő bánásmódját. A következő állomáshely a Dzsungel mélye, ahol Tarzannal és Jane-nel együttműködve győzhetjük le az álnok vadászt, Claytont, és ezután még jön Agrabah, Monstro a cet (tudjátok, amelyik lenyelte Pinokkiót), Triton király vízalatti királysága, a Nightmare Before Christmas-film városa, és legvégül Sohaország.

Persze nem kell azt hinni, hogy ezzel vége is a Disney-utalásoknak. Fel sem lehet sorolni, hogy hány rajzfilm-lénnyel fogunk összefutni vándorlásaink során – mindenesetre hatvannál többen vannak (sőt, ha a 101 kiskutyát külön számítjuk, akkor 160-nál is). Alig néhány olyan film van, amiből ne ismerhetnénk meg a főbb szereplőket, és ezek is általában az újabbak közül valók (pl.Pocahontas és Atlantisz, a régebbiek közül maximum a Robin Hoodot lehetne említeni). Ha felsorolással nem is próbálkozom, de egy kis ízelítőt azért nyújtanék abból, hogy akik bekerültek, milyen sokféle szerepet láthatnak el. Az egyik legfontosabb aljáték a programban a 101 kiskutya megtalálása lesz (pontosabban csak 99, mert a szülők ugyebár megvannak), amelyek hármasával, ládákban lelhetők fel mindenféle rejtett helyeken. Chip és Dale, a két kis mókus a Colosseumban rendezett viadalokról hoznak hírt, a Jótündér Hamupipőke után minket is megsegít varázslataival, Aladdin repülő szőnyege pedig a sivatagban lesz nélkülözhetetlen. A víz alatt Triton király tanácsadójától, Sebastiantól úszóleckét vehetünk, és a Micimackó lapjainak összegyűjtése után a Százholdas Pagonyba is ellátogathatunk. Rajtuk kívül Dumbó, Szimba és Mushu megidézhető lényként állnak rendelkezésünkre. Szinte minden sarkon szembe jön egy ismerős arc, vagy betoppanunk egy moziból már ismerős helyszínre.

Final Disney

A SquareSoft már közel sem vetett be ennyi figurát régi ászaiból, mindössze a Final Fantasy hetedik, nyolcadik és tizedik részében megismert főszereplőkkel fogunk találkozni. Tidus, Wakka és Selphie – mind tizenöt éves kor körüli énükben – például az induló szigeten lébecolnak velünk együtt, Cloud viszont állandóan a Colosseum környékén cselleng és minden egyes viadalra benevez. Traverse Townban ütött tanyát a Yuffie-Aeris-Squall trió (utóbbi kettő Aerith és Leon néven), Cid pedig az ottani boltot vezeti. Noha a japán verzióból hiányzott, nálunk a DVD-n szerencsére titkos főellenségként helyet kapott minden idők egyik legkirályabb karaktere, Sephiroth is. Összefuthatunk még mogokkal is, és rengeteg utalással találkozunk Chocobokra és más karakterekre vonatkozólag (Squall kabátján például Rinoa jele látható, a kipróbálható űrhajók között pedig találunk Cactuar nevű modellt is).

Sajnos a fenti lista teljes, tehát a Square (az új hősökön, és persze magán a fejlesztésen túl) ennyivel járult hozzá a Kingdom Heartshoz. Gondolom nem csak nekem tűnt fel, hogy a lista elég foghíjas – például kifejezetten hiányzott, hogy a kilencedik részből senki nem szerepel, és ezen felül több kedvelt karakterem (Rinoa, Auron) is hiányzik. Azt meg ne is várja senki, hogy megbocsássam Tifa távollétét, erre egész egyszerűen nincs mentség!

Az akció jegyében

Amikor a Square első alkalommal mutatta be a Kingdom Heartsot, azonnal siettek hozzátenni, hogy nem egy szokásos, FF-stílusú szerepjátékot készítenek, hanem egy inkább akcióra alapozott programot. Nos, nem hazudtak. Az egész azzal indul, hogy – minden konvenciót felrúgva – valós idejűvé tették a csatákat. Ráadásul hiába vagyunk mindig hárman, csak Sorát irányíthatjuk közvetlenül, Goofyt és Donaldot (esetleg az időlegesen helyükre lépett gyanús elemeket, mint például Tarzant vagy Pán Pétert) viszont nem. Főhősünket követő kameranézetből, méghozzá egy meglehetősen tehetségtelen (erre még kicsit később visszatérek), és elég alacsonyan is repülő operatőr szemével láthatjuk. A dolgunk nagyjából az, hogy kóboroljunk a pályákon – miközben két kísérőnk hűségesen követ minket –, és amint

SORA

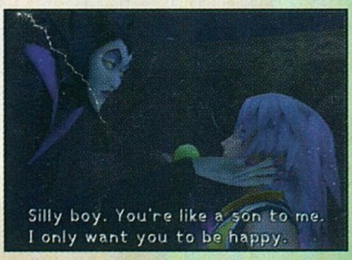
A játék főhőse. Igazi Square-karakter, tele bizonytalansággal és félelemmel, és a haja is tüskés. Mindössze 14 éves, mégis nekiindul, hogy megmentse a világot, és megtalálja barátait. A játék elején választhatunk, hogy milyen területen szeretnénk elindítani: harcosnak, mágusnak vagy a kettő között levő karakternek (egy kard, egy varázspálca és egy pajzs közül kell választani).



↘ A jó öreg Dzsinn hozza a szokásos formáját







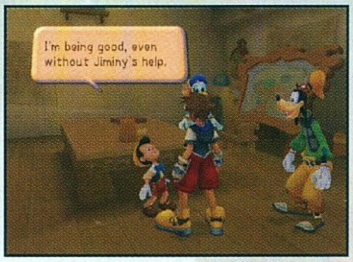
SZINTETIZÁTOR

Miután megvan a zöld Trinity képességünk, menjünk Traverse Town-ba, az Accessory Shopba, és használjuk. A lenyíló létrán kússzunk fel, ahol a mogok várnak minket, és az összegyűjtött kacatjainkból tápos varázstárgyakat készítenek. Igazán kár, hogy a legutolsó dologhoz, az Ultima Weaponhöz az kell, hogy már minden mást legyártsunk...











↗ Szegény jószág: cakkos száj, repülő kezek, és még a szeme sem áll jól

meglátunk egy ellenfelet, rohanjunk oda és csapjuk le. Van egy kis célkeresztünk, ami mindig rááll a legközelebbi szörnyre, és eztán automatikusan oda ütünk – hát legalábbis elméletben. A gyakorlat ugyanis azt mutatja, hogy néha elromlik a célzókészülék, és akkor is a korábban befogott lényen marad, ha azt már méterekkel arrébb van, körülöttünk meg öt másik heartless nyüzsög. A kamerát mi magunk is rögzíthetjük egy lényen – ilyenkor ha a felfelé irányt nyomjuk, akkor mindenképpen felé indulunk el. Segítőink viselkedését ugyan több tekintetben és három fokozaton keresztül mi magunk állíthatjuk be (pl. hogy milyen gyakran használjanak támadó varázslatot, vagy gyógyitalt), ámde hiába állítgattam, nem sok változást tapasztaltam.

Az utóbbi kis hibától eltekintve a harcrendszer lehetne akár jó is. Ám nem kimondottan az, mégpedig a már említett kamera miatt. Amíg a tájon mászkálunk, akkor általában nincs ezzel gond, mert van idő állítgatni (L2-R2), igaz, a szűkebb helyeken már így is kész horror. Csata közben viszont, a folyamatos nézetváltások miatt (ugye a célkereszt – szinte – mindig a legközelebbi lényen van, és ezt a kamera is igyekszik követni), elég hamar elszédülünk. Vegyük még ehhez hozzá, hogy a csatában használt varázslatok, illetve a szívtelenek elhalálozásai hatalmas effektzáporral, fényorgiával járnak, ráadásul a terepen mindig van néhány cucc – így szinte semmit nem látunk abból, hogy valójában mi is történik. Rengeteg csata pusztán abban merül ki, hogy nyomogatjuk az X-et, és várjuk, hogy egy idő után mindenki elpatkoljon. (Ha meg esetleg megsérülnénk, felhörpintünk egy gyógyitalt.)

Szintén elég rosszul sült el, hogy a menüt is valós időben kell machinálnunk. Ha például valamelyik kaarkerünk már nagyon ramaty állapotban van, akkor a következőket kell tennünk: kiválasztani az Items-menüpontot, a kívánt tárgyat, majd végül azt, hogy ki kapja meg – mindezt úgy, hogy közben menekülünk a ránk vadászó ellenfelek, célkövetős varázslatok elől. Ez oda vezet, hogy a csaták egy idő után – főként akkor és ott, ahol már sokkal erősebbek vagyunk, mint az ottani szívtelenek – roppant unalmassá válnak. Ezt még tetézi, hogy rengeteg a harc. A pályák ugyan elég kicsik, alig 10-12 szobából, térből, utcából állnak, ám éppen ezért rendkívül gyakran kell küzdeni. Elvégre hogy nézne ki, ha tíz óra alatt végig tudnánk vinni a programot?! A fejlesztők a területek megnagyobbítása helyett inkább azt a módszert választották, hogy ellenfeleink újratermelődnek, néha öt-hat alkalommal is. Ráadásul ha később visszatérünk, akkor minden marad a régiben – lehet újraélezni a fegyvereket.

Goofy szintet lép!

A fejlődési rendszer már sokkal inkább emlékeztet a Final Fantasykre, mint maga

A GUMMI SHIP

Annak ellenére, hogy az egészet hagyni kellett volna a fenébe, a Square egy meglehetősen kidolgozott minijátékot kreált a bolygók közti utazásból. Hajóinkat mi magunk tervezhetjük meg, amihez az űrutazás során megszerzett Gummy-darabokat használhatjuk fel.





Vannak előgyártott darabok (ezek a menüben zöld színnel vannak megjelölve), és vannak általunk módosíthatóak (kékek). Ahhoz, hogy egy gép működjön, minimálisan egy pilótafülkéből (Cockpit) és egy motorból (Engine) kell állnia. Emellett természetesen nem árt, ha van valamilyen fegyverünk is, és páncélokkal sem kell spórolni. Minden alkatrészből három különböző szintű, a páncélokból pedig rengeteg különféle alakú áll rendelkezésre. Ezeket kell a Build menüpontnál összehegesztenünk – ügyelve arra, hogy a részek valamiképpen egy hajót formázzanak. Fejlett alkatrészeket a Gummy-kereskedővé előlépett Cidtől vehetünk, újabb hajómodellekért pedig Dzsepettónál kilincselhetünk, miután megnyitotta boltját.





KAIRI

Riku és Sora lánypajtása akkor került Destiny Islandre, amikor az ő világa megsemmisült. Mindkét fiút szereti, választani azonban nem nagyon tud köztük. Amikor megtörténik a baleset, az utazás során csúnyán megsérül: elveszíti a szívét, így a történet hátralevő részében zombiszerű állapotban leledzik (tehát még háztartási munkára is alkalmatlan).





↘ "Látod? Nem lehet csak így Hookmukkfukk vívni!"







↗ Már Sora is tudja, hogy Goofy helyett Cloud jobb lett volna a csapatba



↗ Ez mind nagyon szép, én azonban még mindig Tifát hiányolom!

HERKULES HELYETT





a harc, jóllehet sokkal egyszerűbb, mint a nagy testvérben. Ha valaki a csapatból elpusztít egy lényt, akkor az azért kapott tapasztalati pont mindenkinél jelentkezik. Talán már evidenciaként kezelhetjük, hogy ha ezekből összegyűlik az előre meghatározott mennyiség, akkor jön az elkerülhetetlen szintlépés. Ez valamelyik tulajdonságunk fejlődésével jár, esetleg egy új képességet kapunk. Nem kell itt sok ezres HP-kre és százas varázspontokra számítani, hatvanvalahányas szintű Sorám a mágiaturbózó varázstárgyai alatt görnyedezve is mindössze 12 varázsponttal rendelkezik. A képességeket aktiválni kell, azaz az FF IX rendszere tért vissza: bizonyos számú AP áll rendelkezésre, és pár szintlépés után ez már nem lesz elegendő az összes speckó "bekapcsolásához". Ezek között egyébként vannak kombó-támadások, erősebb kincseket eredményező, vagy éppen idézést segítő képességek, jól meg kell tehát fontolni, hogy mire szánjuk szűkös AP-inket. Az egész csoportra ható képességek, mint a magasabb ugrás, vagy a vitorlázás nem kerülnek AP-ba, ezeket tehát akár folyamatosan is aktívan tarthatjuk.

Ha sikerül elintéznünk egy lényt, akkor abból kis sárga, zöld vagy kékes buborékok pattannak ki. A sárga a pénz (munny), a zöld az életerőt tölti vissza, míg a kék a mágiánkat. Érdemes megjegyezni, hogy akkor is töltődik a varázserőnk, ha beviszünkegyesikeres találatot, és ez főként a főellenfeleknél használható jól (elhasználjuk minden varázserőnket gyógyításra és tűzgolyóra, majd egy kis csápolással visszatöltjük).



A játék során, bizonyos dolgok elvégzése után (egy kulcslyuk meglelése vagy éppen egy nehéz kupán aratott győzelem) a karaktereink ún. Trinity-képességeket tanulhatnak meg, összesen ötfélét. Ezt a földre rajzolt színes ikonoknál (három szív egy körvonalon) használhatjuk, és általában valamilyen tárgyat, esetleg egy zsák munnyt kapunk érte. A vörös Trinity-ikonoknál hőseink betörnek egy eddig áthatolhatatlannak hitt falat, míg a zöldnél egymás nyakába másznak, és úgy halásznak le egy ládát. Azt külön megjegyezném, hogy ezek csak akkor működnek, ha a Sora-Donald-Goofy felállású csapatot használjuk, tehát az ideiglenesen beálló karaktereket ilyenkor le kell cserélni.

A varázslatokat az egyes főellenségek legyőzése után kapjuk meg, illetve ilyenkor lehet őket továbbfejleszteni. Mind a hét alapvarázslatnak (Fire, Blizzard, Thunder, Cure, Aero – ez itt védekező mágia, Stop és Gravity) két fejlettebb változata van, ezeket automatikusan használjuk. Mivel menüből nagyon körülményes kikotorni, hogy melyik varázslatot akarjuk ellőni, ezért hármat gyorsan elérhetővé tehetünk – ezeket eztán az L1 és egy másik gomb megnyomásával érhetjük el. Én mindenképpen a Cure-t és a Fire-t ajánlom, harmadiknak meg esetleg a területre ható Thundert.

Disney-látvány

A Kingdom Hearts elkészítésében nem csak a Square vett részt, de a Disney animátorainak egy része is. Ez rögtön látszik is, amint megfigyeljük a karakterek mozgását: mindenki éppen olyan, mint ahogy azt a filmekben láthattuk. Goofy ugyanolyan ostobán megy, Ariel ugyanúgy úszik, de még Hádész is úgy mutogat és grimaszol, mintha csak a mozivászonról lépett volna át a TV-képernyőre. Azt hiszem innentől kezdve nyugodtan elfelejthetjük, hogy a cel-shading effektus tudja legjobban visszaadni a rajzolt alakokat – ugyanis nem így oldották meg, ennek ellenére ebből a szempontból a Kingdom Hearts egész egyszerűen mindent üt.

Az animációkon túl dicséretet érdemel még a varázslatokat kísérő effektek tömege, bár megjegyezném, hogy néhányuk gyanúsan emlékeztetett a Final Fantasy X hasonló megmozdulásaira... A megidézések is igen látványosak, kár, hogy a lények ilyenkor "kitolják" a csapatból Donaldot és Goofyt, egyedül meg meglehetősen gyengék szegények – így mindössze néhány főellenségnél használtam őket.

A terep és az egyes városok mindvégig a rajzfilmeket idézik, sok ismerős helyszínnel – ám ettől korántsem estem olyan kábulatba, mint a karakterektől. További sirámom, hogy a nagyobb csatajeleneteknél (és szinte mindegyik ilyen) bizony hajlamos a szaggatásra a program, mégha csak pár másodperc erejéig is.

Egyebek

A Kingdom Hearts természetesen a filmek zenéit használja (igaz, helyenként kicsit átalakítva), úgyhogy ilyen téren semmiféle panasz nem érheti a ház elejét. Szintén dicséretre méltó, hogy a játék nagy része szinkronizált (persze angolul), de azt azért nem értem, hogy miért nem az egész. Nem arról van szó, hogy a kisebb fontosságú szereplők némák, hanem arról, hogy a hangos beszélgetés két karakter között minden átmenet nélkül átmegy szövegbuborékosba. Sora hangját Haley Joel Osment adja, aki többek között a Hatodik érzékben és az A.I.-ban nyújtott fantasztikus alakítást. A többi karakter szinkronja is teljesen hiteles, így meghallgathatjuk, hogy milyen orgánummal is rendelkeznek az angol Disney-figurák. Ez néha nagyon kellemes élmény (mint Hádésznél vagy a Dzsinnél), néha viszont egyenesen borzalmas (Micimackó & Co).

Nem esett még szó a bolygók közti utazás eszközéről, a Gummy-hajóról. Mivel egy kis részt külön szenteltem a technikájának, ezért a részletekbe itt nem mennék bele, azt viszont kijelenthetem, hogy nagyon elbaltázott lépés volt a szerepeltetése. Azon túl, hogy alapból értelmetlen (semmi extrát nem nyújt, és a végére már át is lehet ugrani), még ronda és unalmas is. Grafikailag olyan szinten van, mint mondjuk egy közepesen ócska N64-program, azzal a kis bónusszal, hogy néha még szaggat is, a látótávolság pedig a PSX-et idézi. Ráadásul a legelső és leggyengébb felszereltségű hajóval is minden gond nélkül közlekedhetünk bármely két bolygó között, pusztán csak rá kell tapadni a tűzgombra, és ezután van pár percünk olvasgatni – ugyanis így biztos, hogy elérünk a célhoz. Ahogy összeszámoltam, a végigjátszásra fordított 35 órából legalább egyet erre a borzalomra használtam el. Elpocsékolt idő volt.

A Kingdom Hearts egy átlagon felüli játék, jó hosszú játékidővel, és ha nem várunk tőle FF-szintű sztorit, karakterábrázolást és olyan alaposságú játékrendszert, akkor nem is nagyon fogunk benne csalódni. Az viszont engem kicsit zavart, hogy a Disney-elemet kicsit talán már túl is vitték az élvezhetőség határán. Egy játékba ennyi cuki karakter – nekem – túl sok, és a végére nem is elegem volt az összes Pán Péterből, Bambiból, Malackából és Dzsepettóból. Értem én, hogy a fiatalokat ezzel lehet megfogni, de annak azért sokkal jobban örültem volna, hogy ha Sorát nem egy köpködő kacsa és egy félidióta kutya, hanem mondjuk Squall és Cloud kísérik.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Mind a Disney-, mind a Square-rajongók megtalálják számításaikat
- Csodaszép karakterek, jó különleges effektek

ELLENE
- Borzalmas a kamera viselkedése
- A lövöldözős részeket el kellett volna hagyni
- Hol van Tifa?!?!

PEREPUTTY
- Baldur's Gate: Dark Alliance — *Interplay*
- Kingdom Hearts — *SquareSoft*
- Shifters — *3DO*

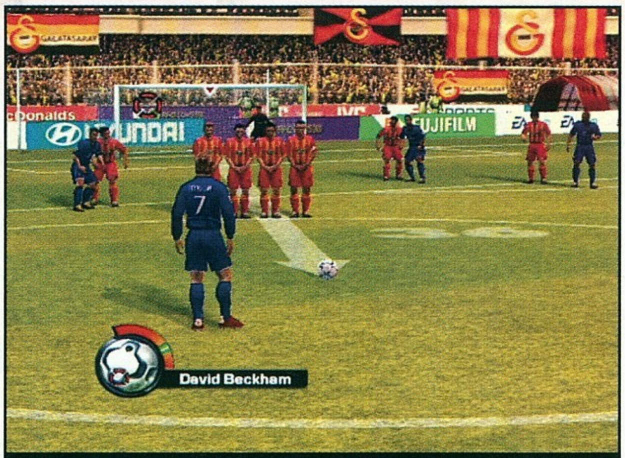
ÖSSZETEVŐK	
GRAFIKA	92
HANG	94
SZAVATOSSÁG	89

ÍTÉLET: 87

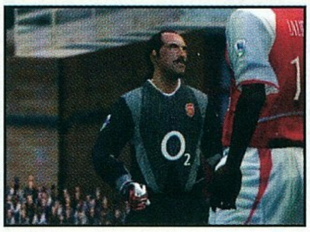
1 játékos | NTSC | WWW.KINGDOMHEARTS.COM



↗ A latinos német foci jellemző példája: a kapus a felezővonalnál cselezget



↗ Az a nagy gáz, hogy itt nekem kéne lőnöm a Spice Boy helyett...





■ Új idők focija!

FIFA 2003

TÍPUS SPORT/FOCI **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EA CANADA **MEGJELENÉS** 2002.11.01. PAL



Az égvilágon semmi meglepő sincs abban, ha azt mondom, megjött az új FIFA, lévén a sorozat immár nyolc éves hagyományra tekint vissza, és minden ősszel kézbe vehetjük az éppen aktuális részt. Az már egy fokkal furcsább, hogy idén – talán először – nem címvédőként indul a focijátékosok kegyeinek elnyeréséért folytatott versenyben (bár aki ismeri a tavalyi részt, annak talán ez sem újdonság). A legnagyobb döbbenet viszont akkor ér minket, ha elkezdünk vele játszani. Akárki akármit is mond, egy nagy hiba már évek óta végigkíséri a sorozatot – mégpedig az, hogy csak nagyon apró finomításokat hajtanak rajta végre. Az igaz, hogy egy alapvetően jó koncepción nem szabad változtatni, ám a játék távolról sem volt tökéletes. De ilyen mértékű újításokra, mint a 2003-as részben, nagyon régen nem volt példa, és személy szerint nem is számítottam rá (arról már régen leszoktam, hogy higgyek az ígéreteknek) – a készítők ugyanis fenekestül felforgatták a játékot.

A száraz adatok Crazy Jenőtől

Gyorsan fussunk végig az unalmas és száraz adatokon, mielőtt rátérnénk az újdonságokra. A programban 16 liga 350 csapata szerepel, mintegy 10.000 játékossal (természetesen a FIFPro licenc-szel, azaz a saját nevükön). Ronaldo például már a Real színeiben játszik, tehát a játékosok listája is dicséretesen naprakész. Négyféle játékmódban küzdhetünk meg egymással: játszhatunk barátságos mérkőzést, teljes bajnokságot, illetve versenysorozatot is. A végére hagytam az újdonsült, ún. Club Championship-módot, amelyben Európa 18 élcsapata verseng egymással (általában a Bajnokok Ligája standard résztvevőiről van szó, azaz a kontinens legnagyobb, leghíresebb és leggazdagabb klubjairól). Négy nehézségi fokozatban küzdhetünk meg a géppel, a pályák száma összesen 22. A program az előbb említett nagycsapatok stadionját, plusz négy „általános" pályát kínál fel, de rejtett arénák is előhozhatók (pl. a Club Championship módot megnyerve megkapjuk a Stade de France-ot).

Visszajátszás

A sportjátékok általános hibája, hogy túlságosan sablonosak, és ezért van az, hogy hosszabb távú szórakozást szinte csak és kizárólag multiplayerben jelenthetnek. Ha egyszer rájöttünk a mindig elsüthető trükkre, a gép még nehéz fokozaton sem lesz igazi ellenfél. A FIFA-sorozat eklatáns példája volt ennek. Régebben szinte mindig gólt érhettünk el úgy, hogy elfutottunk a szélen, beadtuk a labdát, az érkező csatár pedig befejelte azt; avagy befutottunk a tizenhatoson belülre, megvártuk, míg kimozdul a kapus, és a megfelelő időben megeresztett lövésből szinte mindig gól lett. Ugyanakkor az is igaz, hogy emberi ellenféllel szemben szintén alkalmazhatóak voltak ugyanezek a taktikák – itt maximum a mezőnyjáték vált kiszámíthatatlanná, de a kapuk előtt akkor is mindig ugyanazt a megoldást kellett alkalmazni a siker érdekében. Az esetek nagy részében a gólok teljesen egyformák voltak, mindig a felső sarokba ment, mindig ugyanaz a csatár szerezte és mindig ugyanaz a kifli volt a lövésben. Ez alól üdítő kivétel volt a tavalyi Pro Evolution Soccer, mert ebben már jóval változatosabb és a szokásos sablonoktól eltérő gólokat is elérhettünk. *(Te már csak tudod: annyit kaptál tőlem, hogy még mindig a könnyeidben tocsogunk! – Spot* ***(Még szerencse, hogy mindig kétszer annyit rúgtam - Kozi)***) Talán nem véletlen, hogy

↘ A törökök gyaurnak nézték Scholest



↘ Shearer jellegzetes gólörömét is megcsinálták





↗ Ez a szemét kapus kifogja a szemem is!



↗ Nesztek fiúk, lehet hazáig gurítani!



↗ Valaki elvehetné már a Zambrottától, mert kezdek ideges lenni!







személyes kedvencünkké vált (és nem csak a miénkké: a mérvadónak számító Soccergaming nevű internetes oldal is ódákat zengett róla), még ha a grafikai megvalósítás nem is mindig érte el vetélytársai színvonalát.

...és most a dicső jelen!

Nos, örömmel jelenthetem be, hogy az új FIFA-ba sikeresen beépítették ezt a döntő fontosságú elemet: nyugodtan elfelejthetjük a mindig ugyanoda becsapódó lövéseket és az akaratunk ellenére ugyanolyan ívben kanyarodó rúgásokat. A legváltozatosabb gólokat szerezhetjük immár itt is – a lapos gurítás, a tizenhatosról megeresztett félmagas lövés, de akár egy beadásból származó fejes egyaránt megvalósítható. És szóljanak a harsonák: igaz, hogy a programmal lejátszott kb. ötven mérkőzésemből csak egy pár alkalommal, de sikerült harminc méternél távolabbi bombával is bevennem az ellenfél kapuját! A régi FIFA-kban ezeket mindig kivédte, vagy lehúzta a kapus, sőt már olyan gólt is sikerült szereznem, hogy laposan beadtam a szélről, a csatár pedig a védőt és a kapust megelőzve berobbant és a cipője orrával besegítette a lasztit.

Ha már a kapusoknál tartunk: a mesterséges intelligenciájukat bizony alaposan átírták. Az sem elhanyagolható újítás, hogy kimozdulnak a labdát vezető játékosra (és általában meg is szerzik a labdát), de a legörvendetesebb számomra az volt, hogy már nem szolgál falként a tizenhatos vonala: némely esetben még azon is túlmerészkednek, és néha becsúszva (!) szerelnek. Hangsúlyoznám, hogy a gép csinálja mindezt – és nem egy emberi ellenfél! Sokkal kultúráltabban viselkednek a kapu előtt is, nem mindig ugyanoda öklözik ki a beadást és nem olyan tökéletlenek, ha például a felső kapufáról (vagy akár róluk) lepattan a labda – ahogyan az illendő, azonnal rámarnak (ellentétben a régi kapusokkal, akikkel rendszeresen a sírba lehetett kergetni). Kézzel, lábbal, vetődve és nyújtózkodva egyaránt védenek, akárcsak az igazi Kahn vagy Barthez pattogna a kapufák között.

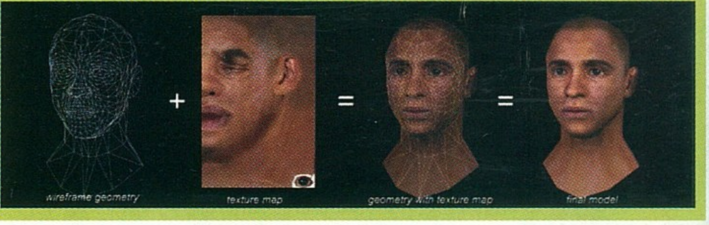
A játékosok AI-je is alaposan megváltozott. Egyrészt bevezették az automatikus szerelést, azaz az általunk éppen nem irányított játékosok is megpróbálják az ellenféltől elvenni a labdát. No persze nem olyan sikerrel, mintha azt saját kezűleg tennénk, de volt már rá precedens, hogy a becsúszásom nem érte el a labdát, de keresztező gépi játékosom szerelni tudott. A gépi ellenfél is okosan helyezkedik: ritkán hagyja szabadon az embert, és nem vezethetjük sokáig egyedül a labdát sem, mert egy pár másodpercen belül letámadnak a védők.

Lépjünk feljebb egy volumennel, ugyanis ha a csapatot, mint egységes egészet tekintjük, akkor is van egy pár szembeszökő újítás. Egy olyan dolgot valósítottak meg, amire már nagyon régen vártunk: a gép a mérkőzés eredményének alakulását figyelemmel kíséri és annak megfelelően játszik! Mit is jelent ez? Mondjuk egy góllal vezetünk, és elérkeztünk a meccs hajrájához. A gép támadót cserél és ennek megfelelő felfogásban kezd el játszani! Taktikát változtat és szinte minden adódó helyzetből kapura lő. Ezek nem üres szavak: tényleg voltak olyan meleg pillanatok, hogy az egészen addig simának tűnő mérkőzést szinte már-már kétségbeesetten kellett kivédekeznem. A vérbeli focitaktika persze itt is működhet: ügyes kontrajátékkal ilyenkor végleg eldönthetjük a mérkőzést. Nagyon kellemes színfoltja ez a játéknak, és ilyesmivel még sohasem találkoztam, egyetlen programban sem. Észrevehetően állították a nehézségi fokozaton is. Sok órát beleöltem már a programba, de World Class-szintre még nem mertem felhúzni, noha ezelőtt mindig azon játszottam.

NEM CSAK A TIF-BEN JÓ FEJEK A JÁTÉKOSOK

A legutóbbi FIFA-ban, noha a játékosok hasonlítottak valamennyire valódi fiziminskájukra, ennek ellenére korántsem érték el a konkurensek színvonalát (és ez ugyanúgy igaz volt a World Cup 2002-re is). Az új részben sokat javítottak ezen, és meg merem kockáztatni, hogy túlszárnyalják a tavalyi TIF 2002-ben látottakat, vagyis az eddigi etalont. Az egyik képen azt a folyamatot láthatjátok, ahogyan elkészül a virtuális Roberto Carlos arca – a 3D váztól a végső modellig. A másik kép a játékbéli és az igazi Ryan Giggs közti hasonlóságot hivatott megmutatni. Mellettük még közel 300 neves játékos ezzel a technológiával elkészített arcmodellje szerepel a játékban.





Hogy az előzőekben említett fejlesztések maradéktalanul élvezhetőek legyenek, a múltkoriban sok kritikát kapott irányítást is meg kellett változtatni. Ennek kétfajta módozatával találkozunk: néhány esetben a régit tették kényelmesebbé, de bevezettek egy pár totális újdonságot is. Ami az előbbit illeti: végre nem a háromszög folyamatos nyomkodásával kell sprintelnünk (amitől tíz perc játék után mindenkinek görcsben állnak az ujjai), hanem egy gombot lenyomva addig fut a játékos, amíg csak bírja. A képernyőn egy hosszúkás méter jelzi, hogy mennyi ereje van a sprintelésre, és ha leállunk, az lassan visszatöltődik. A szerelés sem többszöri gombnyomkodásból áll, mert bőven elég, ha az erre szolgáló gombot nyomva tartjuk, ahogy az AI megengedi (azaz olyan helyzetbe kerülünk), elvesszük a labdát. Ami teljesen új: a cselezés és a különleges mozdulatok előhozása a jobb analóg karral

↘ Vajon miért nem tudta kiütni Lehmann a labdát?









↘ Crespo lelopta Rosicky lábáról a lasztit



↘ "Kunta Kinte használ Old Spice!"

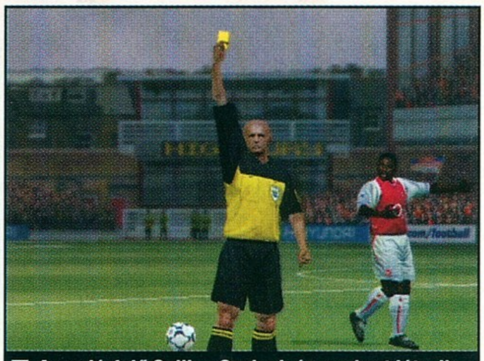




↗ Bergkampot legjobban taposással lehet fogni



↗ Mintha csak a kutyának mondanánk: Helyedre!



↗ A madárfejű Collina Szabadság-szobrot játszik...

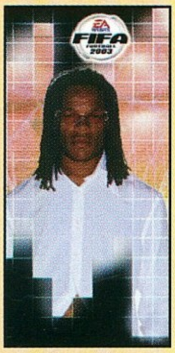








NICSAK, KI BESZÉL!





Rory Armes, executive producer, FIFA 2003:
„Az EA Sportsnak van egy saját kis Futball Tanácsa, Davids, Giggs és Carlos részvételével. Tapasztalatuk és tanácsaik nagymértékben meghatározták a fejlesztést, így a megpróbáljuk a leghitelesebb fociélményt nyújtani a játékosoknak. A játékmenet inspirálásában is nagy szerepük volt, mindegyikük azt tette hozzá, amiben igazán erős: Carlos a szabadrúgásoknál, Giggs a cselezési technikáknál, Davids pedig a labdatartásánál és a labdakezelésnél nyújtott nekünk óriási segítséget."

Jonathan Bunney, marketingigazgató, EA Europe:
„Mivel mi képviseljük a legnagyobb márkanevet, újra és újra, évről-évre ki kell tolnunk az interaktív sportjátékok határait – ebbe beletartozik, hogy hogyan készítjük, hogyan értékesítjük, és milyen tapasztalatokat szerzünk a vásárlóinktól. Ez az év mindhárom szempontból vízválasztó volt, méghozzá a három szupersztárra alapozva: ők nem csak a program népszerűsítésében segédkeznek, hanem abban is tevékeny szerepet vállaltak, hogy az eddigi legjobb futball-szimulációt alkothassuk meg."



Edgar Davids, Juventus és Hollandia:
„Évek óta nagy rajongója vagyok a FIFA Football-sorozatnak, és nagyon fellelkesített, hogy a fejlesztők tanácsokat kértek tőlem arra vonatkozólag, hogyan is fest a játék egy labdarúgó perspektívájából. Mind Ryan Giggs, mind Roberto Carlos nagy játékos, én pedig úgy vélem, együtt meg tudjuk nekik mutatni mindazokat a technikákat, amelyeken a labdarúgás alapszik. A játék fantasztikusan néz ki – valóban úgy érzed, mintha személyesen ott lennél te is a pályán!"

történik (ezt nevezik a készítők „EA Freestyle Control"-nak): ha nálunk a laszti és ezt elhúzzuk valamelyik irányba, a játékos csinál egy gyönyörű test-, avagy egy biciklicselt. Zizou-val is elő lehet hozni azt a híres trükkjét, hogy rálép a labdára, majd megfordul a saját tengelye körül, ezzel küldve el a szerencsétlen szerelni próbáló játékost valahová nagyon messze. Mondjuk ezek a trükkök azonban időigényes mutatványok, úgyhogy sokszor szerelni fognak a mozdulat kivitelezése közben – ugyanakkor az is igaz, hogy ha az utolsó védőt becsaptuk egy ilyennel, akkor szinte 100%-os gólhelyzetben vagyunk. A lövésekről már beszéltem, az irányításukkal kapcsolatban pusztán annyi, hogy megmaradt a lövőerő beállítása, de úgy vettem észre, hogy ha közelebb vagyunk a kapuhoz, egy leheletnyit mintha lassabban telne az időnk a végzetes piros csíkig (amikor is ugyebár fölé bombázunk). A kiugratás is a régi: egy gombnyomásra megpróbál üresbe futni a játékos (színes, pontozott vonallal jelzi a gép), nekünk pedig ezután kell elé passzolni a labdát.

Alaposan megváltoztatták a pontrúgások menetét is. A szöglet meglehetősen egyértelmű, szabadrúgásnál pedig (ha megfelelő távolságban vagyunk) egy célkereszttel célozhatjuk be a kaput. A lövés erején kívül beállíthatjuk azt is, hogy hol találkozzon a lábunk a labdával. Nem pár perc lesz, amíg kisilabizáljuk, hogy hogyan is kell eltalálni azt a fránya labdát – de gondolom elég nagy motiváló erőt jelent, hogy így lehet gólt szerezni szabadrúgásból is. Mondjuk kábé abban az arányban, mint az igazi meccseken (és nem úgy, mintha Roberto Carlos, Beckham avagy Van Hooijdoonk állna a labda mögött…). Ami az ellenkező oldalt illeti: a sorfal természetesen mozgatható, arról nem beszélve, hogy gombnyomásra fel is lehet velük ugrani.

A játék grafikája egész egyszerűen szemet gyönyörködtető. Kiemelném, hogy már az introban szakítottak azzal a rossz sorozattal, hogy a játékból vett, néha elég gyenge minőségű animációkat mutogatják: most egy videóban a három idei reklámjátékos (Roberto Carlos, Giggs és Davids) trükközik – hasonlóképp, mint a nem is oly rég látott Nike-reklámban. A stadionokat hihetetlen részletességgel modellezték le, a lelátók, az épületek, a kivetítők, de még a környező épületek (már ahol lehet őket látni) is a helyükön vannak. Részletkérdés, de a kispadok is végre normálisan lettek megrajzolva, és nem olyanok, mint egy hajléktalan legkedvesebb barátja. A helyi sajátságok is tökéletesen felismerhetőek, pl. a Leverkusen BayArena nevű stadionjának az egyik rövidebbik oldalán található klubház, vagy a torinói Delle Alpi jellegzetességei. Napsütés esetén a felépítmény árnyéka a fűre vetül, úgy, ahogyan azt a közvetítések során már számtalanszor láthattuk. A közönség – noha textúra – mégis olyan ügyesen van animálva, hogy szinte külön figuráknak tűnnek. Nem hiányoznak az elmaradhatatlan füstölők és a lengő zászlók sem, sőt az ultrák saját transzparenseit is olvashatóan megfigyelhetjük, mind a hazai, mind a vendégol-

↘ Nem biztos, hogy jó ötlet volt pont most és pont ott felrúgni a gyereket...

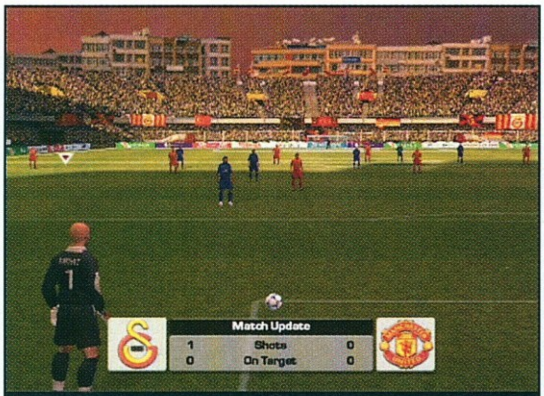


↘ Az isteni Alexnek nem csak a valóságban, a játékban is nagyon megy

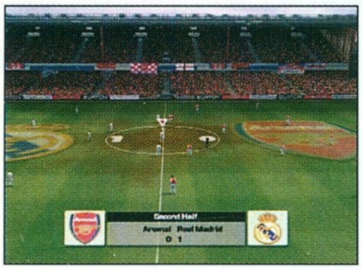




↗ 18 év alatti olvasóink kedvéért eltekintünk a szinkrontól



↗ Barthez lő magának egy döner kebabot Isztambulban







dalon. A fű egyes helyeken kopott, másutt egy golfpályáéhoz hasonló minőségű, egyszóval változatos. (Bár az meglepett, hogy pont a londoni Highbury gyepszőnyege tűnt elhanyagoltnak – azért ez arrafelé nem jellemző!) A játékosok animációja is megérdemel minden dicséretet, a mozgásfázisok száma sokkal magasabb az elődnél, a motion-capture pedig szinte tökéletes lett. Sokkal élethűbb, mint eddig bármelyik fociprogramban – nincs mese, na: tényleg kezd hasonlítani egy valódi mérkőzésre! Ehhez talán elég annyit hozzáfűzni, hogy eddig bárki, aki látta a játékot, mindenki egyöntetűen azt mondta, hogy fantasztikusan néz ki. (Különösen tetszett a testcsel, amikor Raullal megcsináltam, olyan érzésem volt, mintha egy Real-meccset néznék.)

A közönség hangja is nagyon el van találva. Ha helyzetbe kerül egy játékos, folyamatosan emelkedik a hangereje, és még arra az apróságra is odafigyeltek, hogy a hazai csapatot sokkal nagyobb elánnal biztatják. Amennyiben az idegenben játszó csapat ér el gólt, csak egy rövid, ám hangos felhördülést hallhatunk, a hazaiak góljánál ellenben ordítanak, ahogy a torkukon kifér. A zenék szokás szerint igazi előadóktól lettek beválogatva, más kérdés, hogy kicsit elhúztak a diszkós irányvonal felé, ami nekem alaposan megfekszi a gyomromat (bár van benne egy-két rockos beütésű is, sőt, még ékes német nyelven is ordít valami lakásszerte ismert punkbanda).

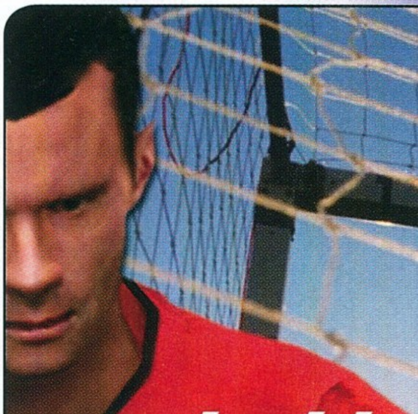
Semmi sem tökéletes – csak majdnem!

Na, akkor most parancsoltam megállјt az áradozásnak és áttérek arra, hogy miért nem „A" tökéletes játék a FIFA. (Elsősorban azért, mert 100%-os játék szerintem nincs, de ez még nem megfelelő indok.) A csodaszép grafika néhol megmutatja árnyoldalait is: ha sok játékos van egyszerre a képernyőn, bizony szaggat a program. (Ugyan ez még nem a végleges, „bolti" verzió, hanem csak egy teszt, de szerintem ez már nem nagyon változik). Az irányítás – bár rengeteget fejlődött – még jócskán hagy kívánnivalót maga után, például a kiugratás nálam abszolúte nem működött tökéletesen, és sokszor egyáltalán nem oda ment, ahova szántam. A kommentár pedig szinte semmit nem változott. (John Motson partnere most Ally McCoist, volt skót válogatott, aki jelenleg riporterként dolgozik a BBC-nél.) Nem is lenne sem velük, sem a hang technikai minőségével az égvilágon semmi baj, és dehogy akarom én bántani a jó öreg John Motsont (szinte már hozzánőtt a sorozathoz)… Csak egy kérésem lenne felé: valami új szöveget igazán bebifláhatna, mert már évek óta nyomja ugyanazt a pitét – és kezd már marha unalmassá válni! Annak is örültem volna, ha a nemzeti válogatottak is helyet kapnak, teszem azt, lejátszhatnánk az EB-selejtezőket.

A fentiekben ecsetelt pozitív irányú változtatások talán nem voltak véletlenek, ugyanis tavaly a Pro Evolution Soccer és a TIF 2002 alaposan meghúzták a FIFA farkát. (*Mit csináltak?! – az elszörnyedt szerkesztőség*) Nem meglepő, hogy több mint száz embert állítottak rá a fejlesztésre – aminek az eredménye meg is látszik a programon: nagyszerű lett és szinte kizárólag pozitív irányban fejlődött tovább. A számos liga szerepeltetése magával hozza azt is, hogy jó ideig nem fogjuk még egyedül sem megunni a játékot. Jópontként feljegyezhetjük, hogy a három nagy konzol mellett még Playstationre és Gameboy Advance-ra is megjelenik. Alaposan feladta a leckét a két konkurens következő részének – és biztos vagyok abban, hogy ebből mi profitáljuk a legtöbbet.

Kozi
kozi@ipma.hu





NYEREMÉNYJÁTÉK

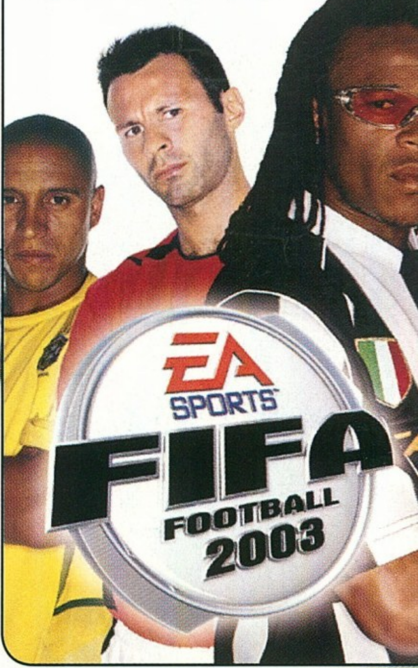
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott *FIFA 2003* (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Melyik csapatban focizik jelenleg Roberto Carlos?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. november 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'FIFA 2003-játék'. A játékban a 2002. november 11-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE

- Végre rengeteget változtattak rajta...
- ...és kizárólag pozitív irányban!
- Így kell kinéznie 2002-ben egy fociprogramnak

ELLENE

- A kommentár dumája a régi
- Apróbb irányítási problémák
- Ritkán ugyan, de akadozik a képfrissítés

PEREPUTTY

- FIFA 2003 – *Electronic Arts*
- Pro Evolution Soccer – *Konami*
- This Is Football 2002 – *SCEE*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	91
HANG	82
SZAVATOSSÁG	88

ÍTÉLET

92

2 játékos PAL WWW.FIFA2003.EA.COM



↗ Ha egyszer King nekilendül, 100 kommandós se állítja le



↗ Marduk, mint csontkovács



↗ Ez meglehetősen szoros befutó volt







■ A háromdimenziós Tekken

TEKKEN 4

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** NAMCO **FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2002.09.13. **PAL**



Hát ezt is megértük: végre a Namco kiadta a Tekken 4 európai, illetve amerikai változatát, ami teljesen érthetetlen okból késett, főleg hogy mellette színre léptek már a nagy riválisok (VF4, DOA3). A verekedős játékok között tehát kiélezett harc folyik a publikum kegyeiért, és egy igen esélyes versenyző lépett be a ringbe. Egy olyan bunyós, akinek már három (plusz még egy) elődje alapozta meg a hírnevét. A továbbiakban most arra próbálunk választ találni, fejlődés, avagy visszafejlődés az új epizód a Tekken evolúcióján belül.

Mindenekelőtt lássuk, kik neveztek be az immáron negyedik King of Iron Fist tornára! A pofonláda ismét a Mishima-família ügyes-bajos dolgai miatt nyílik ki, de a dolog nem marad családon belül: a Mishima Zaibatsu, vagyis egy virágzó pénzügyi birodalom a fődíj, s ez mindenfelől odacsődíti a harcművészeket. Bár hogy valóban csődületről beszélhetünk, az erőteljesen megkérdőjelezhető, mert a karakterek számát alaposan leépítették a Tekken Taghoz képest. A hivatalos magyarázat szerint túl sok volt az egyforma stílusban bunyózó figura, ezért négy új karakter szerepeltetése mellett kiválogatták a legnépszerűbb harcosokat, akik a következők: Hwoarang, Yoshimitsu, Julia Chang, Lee Chaolan (Violet néven), Ling Xiaoyu, Lei Wulong, Kazuya Mishima, Paul Phoenix, Jin Kazama, Nina Williams, Bryan Fury, Heihachi, King, Marshall Law, és a két mackó, Kuma és Panda. Aki azon szerencsések közé tartozik, hogy bennmaradtak a kedvencei, hellyelközzel a már megszokott mozdulatokkal verekedhet, bár egyes karakterek jelentős átalakuláson mentek keresztül, külsőségekben és mozdulataikban egyaránt. A fejlesztők elképzelése az volt, hogy egyensúlyt kívántak kialakítani a harcosok között, vagyis a cél az volt, hogy ne legyen soha esélyesebb és esélytelenebb karakter (korábban – elméletileg – ugyebár Heihachi és a pereputtya kiemelkedett a mezőnyből; gyakorlatilag meg bármely karakter kiemelkedhetett a mezőnyből, ha a játékos jól tudott vele játszani). E törekvés talán csak az egyik új karakteren, Steve Foxon nem látszik meg, akinek nagy valószínűséggel ez az első, és egyben utolsó szereplése a Tekken-tornák történelmében. Tudniillik ő egy bokszoló, aki a szakmájához illően mást nem tud, csak öklözni – maximum feltápászkodás közben csinál egy lábsöprést. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor mit aktiválnak nála a rúgás gombjai? Nos, rúgás helyett ő elhajolni tud…

Steve-en kívül még három új karakter közül választhatunk: az egyik Craig Marduk, aki a háttértörténet szerint megölte Armor Kinget, s ez nyilvánvalóvá teszi, hogy nem egy cingár srác. A robosztus hústorony Vale Tudo mozdulatokkal operál. A másik új harcos Christie Monteiro, egy bögyös kis csajszi, aki Eddy Gordo tanítványa. Utóbbi tény annyit jelent, hogy ő is a brazil capueira – breaktánchoz hasonló – mozdulataival küzd, és nagyjából örökölte Eddy technikáját. Végül említést érdemel még Combot is: ő egy harci robot, akinek az a legfőbb erénye, hogy le tudja másolni bárkinek a mozgásait.

Amit eddig a legtöbben kifogásolhattak a Tekken-játékokban, az a mesterkélt táj. A háttér csak díszletként funkcionált, vagyis mondjuk egy nagyvárosi utcán sosem tudtak a levert játékosok a házak tövéig elsodródni. Na, most ez megváltozott. A “valódi” 3D-s helyszíneknek viszont az öreg Tekken-játékosoknak legalább a fele nem örül. Sőt ennél talán jóval magasabb százalékot is mondhattam volna, annak a megfigyelésnek a birtokában, hogy már a játéktermekben is szinte mindig akadálytalanul fértem hozzá a géphez, és a szerkesztőségben sem nagyon kapkodtak a játék után. Hova tűntek a profi Tekken-megszállottak? Alighanem visszatértek a jó öreg Tekken Tag Tournamenthez, ahol nem kell attól tartani, hogy az embert beszorítják a sarokba, s onnantól fogva már köze sincs a játékhoz. Az odáig oké, hogy újabban van egy kiforduló mozdulat, mellyel helycserés támadást hajthatunk végre, és a térben történő mozgáson is finomították, de így is elkerülhetetlen, hogy néha falhoz szorítsanak minket. A Tekken-játékokban pedig ugyebár lehetőség van ún. zsonglőrködésre is (juggling), gondolok itt arra, hogy amikor a játékost felütik a magasba, még mielőtt földet érne, újabb csapásokat mérhetnek rá. Itt ennek az lett az eredménye, hogy ha egyszer felkennek minket a falra, akkor onnan csak iszonyatos veszteséggel tudunk lekászálódni (vagy kiütéssel, ami szintén nem cél). A negyedik rész így elsősorban azok elismerésére számíthat, akik első ízben játszanak Tekkennel és nem szoktak hozzá a

↘ Yoshimitsu a khm, fájdalmas ponton támadott



↘ Ezt a képet a hímnemű olvasóink kedvéért tettük be



A 4. TORNA ELŐZMÉNYEI

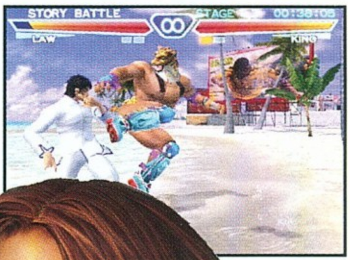
A Mishima birodalom tulajdonosa, aki már 75. életévében jár, talán sosem adja fel gonosz mesterkedéseit. Heihachi utasította a kutatóit, hogy gyűjtsék össze a félelmetes szörnyeteg, Ogre szövetmintáit, akit a legutóbbi King of Iron Fist Tornán Jin Kazama győzött le – vagyis Heihachi unokája. A cél az volt, hogy Ogre génjeit egyesítve a sajátjaival egy még tökéletesebb lényt hozzanak létre. A kísérlet végül kudarcot vallott, mert a kutatók rájöttek: Heihachi génjeiből hiányzik egy nélkülözhetetlen összetevő, az "Ördög Gén". Heihachi azonban rögtön tudta, hol kell ezt keresni. A legutóbbi torna végén maga repített halálos golyót a győztes unokájába, s amint távozott annak testéből az élet, Jin egy ördögi lénnyé alakult és elmenekült.
Jin hollétéről azóta senki sem tud, pedig Heihachi égen földön kerestette. E keresés során viszont rábukkant egy fotóra, melyen egy összeégett test volt látható, a hátán két szárnykezdemény-szerű csonkkal. Heihachi számára azonnal összeállt a kép: minden bizonnyal a saját fia, Kazuya látható a fotón, akinek testét húsz évvel korábban maga dobta be egy aktív vulkánba. Ez a fénykép elvezette Heihachit a G-Corporationhoz, mely vállalat hihetetlen eredményeket ért el a biotechnológiában.
Hamarosan a Tekken Force kommandósai hatoltak be a cég nepáli és nebraskai laboratóriumaiba, azonban míg az előbbi helyen simán végeztek az adatok ellopásával, addig Nebraskában komoly gondok adódtak. A tároló helyről, ahol elméletileg Kazuya tetemét tartották, kisöpörték a Tekken Force katonáit. Heihachi a helikopteréről figyelte az eseményeket, s a közvetítő monitoron azonnal felismerte a szobából előlépő félelmetes harcost, Kazuyát, aki végül elmenekült.
Sok évvel korábban, amikor feltámasztották a G-Corporation tudósai, Kazuya felajánlotta a testét a cég kísérleteihez, hogy ezáltal felkutathassák a belsejében rejtőző Ördögöt. Az volt az elképzelése, hogy ha egyszer sikerül egyesítenie a két énjét, legyőzhetetlenné válik, és végre bosszút állhat a Mishima Zaibatsun. Heihachi azonban most keresztülhúzta a terveit, és ez csak növelte a bosszúvágyát. Bár jól tudja, hogy Heihachi csak azért rendezi meg a negyedik King of Iron Fist Tornát (fődíjnak a Mishima Zaibatsut megjelölve), hogy tőrbe csalja, mégis benevez rá...













régiekhez, illetve akik jobban szeretik az őrült gombnyomkodást, mint az "előbb megvárjuk, mire készül az ellenfél, és annak megfelelően reagálunk"-típusú harcot.

Szó se róla, a Tekken 4 így is bizonyára nagy rajongó táborra tesz szert, hiszen az említett "apróságot" leszámítva minden maradt a jól megszokott Tekken-színvonal. Négy gombos irányítással küzdhetünk, azaz van két ütés- és két rúgásgomb, melyekből szinte megszámlálhatatlan mennyiségű kombót és speciális mozgást gyúrhatunk össze. Méghozzá karakterenként változókat, ami nem csekély mennyiségű mozdulat, még akkor sem, ha akad néhány ikerkarakter, azaz olyanok, akik nagyon hasonló mozgásrepertoárral rendelkeznek. (Nem beszélve ugyebár Combotról, akinek önálló mozdulatai nincsenek is.) A helyszínek is csodálatosak: többek között tengerparton, utcán, repülőtéren, vagy épp egy szűk raktárban verekedhetünk, s mindenhol akadnak szurkolók is – a döntő meccsnél egy egész stadionra való.

Az üzemmódok választéka viszont megint csak olyan pontja a játéknak, amitől lemorzsolódhat néhány régi Tekken-fan. Sehol sincs ugyanis Tag mód. Rendben van, hogy ez most nem a Tekken Tag, de azért opcionálisan meghagyhatták volna, hiszen még a DOA játékokban is rendszeresítve van. Teljesen más élmény két karaktert váltogatni, mint csupán eggyel verekedni – és persze teljesen más taktika is szükségeltetik. Választható viszont egy Story- és egy Arcade-mód, melyeknél végig kell verekednünk magunkat a King of Iron Fist tornán, s melyek nagyjából annyiban különböznek egymástól, hogy a Story mód felvezetésénél kisebb történeteket hallhatunk (igen, csupán hallhatunk) az adott karakterről, majd a torna megnyerésével – ahogy a Tekkenekben már megszokhattuk – nagyon király CG videók peregnek le. E két mód után következnek a tulajdonképpen "kötelező" opciók, úgymint a kétjátékos VS Battle, a csapatjáték, a túlélő mód, a gyakorlás, és a tréning. (Az utóbbi kettő között ugyebár az a különbség, hogy a gyakorlásnál az egyes mozdulatokat tanulhatjuk, míg a tréningnél egy tetszőleges ellenféllel edzhetünk.) A Tekken 3-hoz hasonlóan végül van még az ún. Tekken Force-mód, ami egy kis akciójáték – a Tekken 3-tól eltérően immár itt is teljesen 3D-s helyszíneken. A lényeg az, hogy egy katonai központból indulva át kell verekednünk magunkat az egyre nagyobb csoportokban támadó Tekken Force-kommandósokon egészen Heihachi rezidenciájáig, és eközben néhány főellenséggel (Combot, Kuma, Kazuya) is le kell számolnunk.

A Tekken 4 grafikája átlagon felül szép, látszik, hogy nagyon "rámentek" a változatos, és lehetőleg interaktív helyszínekre. Az egyik helyen egy lovas szobrot törhetünk szét, máshol egy telefonfülke üvegét zúzhatjuk be, megint másutt meg vízben gázolhatunk. Kár, hogy ezen effektusok kivitelezése nem az igazi. Az még hagyján, hogy az üvegszilánkok észrevétlenné válnak a földön, de miként válhat kámforrá egy több mázsás szobor? Amikor pedig vízben gázolunk, ugyanúgy hullámzik felszín, mintha ott sem lennénk. Látszik, hogy csillogó-villogó, korszerű játékot akartak összehozni – csakhogy talán túlmentek a hardver nyújtotta lehetőségeken (ahelyett, hogy arra koncentráltak volna, ami eddig megkülönböztette a Tekkent a többi verekedős játéktól). A parkolóházban lévő metálfényezésű autók például úgy néznek ki, mintha a Gran Turismoból állították volna oda őket, de elég illúzióromboló, amikor már közvetlenül mellettük folyik a harc, és benézve az ablakon azt látjuk, hogy az autóknak néha el-eltűnedezik a túloldaluk. Szóval a külcsín nagyon baba, de akik hibákat akarnak keresni, azok bizony találnak is. A zenékről és a pofonok csattogásáról nem lehet semmi különöset nyilatkozni: olyanok, mint bármelyik más Tekkenben (tévedés ne essék: ez most igencsak pozitívan értendő!).

Őszintén szólva a Tekken 4 kissé alulmúlja azt a szintet, mint amilyenek az elvárások voltak vele szemben. Én legalábbis így voltam vele. Már akkor is ez volt az érzésem, amikor jónéhány hónappal ezelőtt kipróbáltam a játéktermi változatot. Emlékszem, a legnagyobb pozitívumnak azt találtam benne, hogy csupán egy százast kellett bedobnom. (Mi több, valami akció lehetett a játékteremben, mert olyan történt, amit még korábban sosem tapasztaltam: kétjátékos módot aktiváltam egyetlen érmével. Eleinte ezt észre se vettem, s csak néztem, néhány srác miért ugrál olyan nagy elánnal a helyemre, valahányszor elmegyek aprót váltani. Utána mondtam is az ismerőseimnek: ezentúl szólítsatok csak Balek Doo Sannak.) Összefoglalva a dolgokat: a 3D-s arénák jók, de valahogy nem illenek bele a Tekken játékmenetébe. Vagy inkább fogalmazzunk úgy, hogy ez a Tekken más lett mint a többi – remek kis bunyós anyag, de a nem ugyanaz, mint amit megszokhattunk.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE

- Tekkenhez méltó mozgásrepertoár
- Kiegyensúlyozott karakterválaszték
- A Tekken Force mód valójában egy plusz játék

ELLENE

- Akit felkennek a falra, annak annyi
- Nincs tag mód
- Hibák a grafikában

PEREPUTTY

- Tekken Tag Tournament – SCEE
- Virtua Fighter 4 – SCEE
- Tekken 4 – SCEE

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	88
HANG	92
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET

81

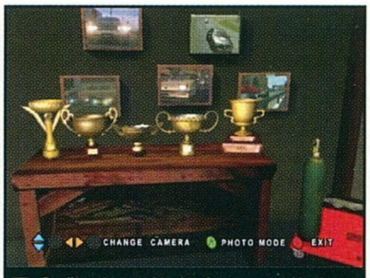
2 játékos | PAL | WWW.NAMCO.COM



↗ Az autók még közvetlen közelről is nagyon pofásak



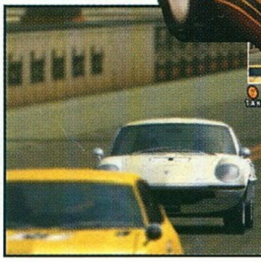
↗ Sikerült végre ezen is túladni!



↗ Gyűlnek a trófeák és az emlékek







■ A Gran Turismo 3 kistestvére

SEGA GT 2002

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** WOW **MEGJELENÉS** 2002 11. 08. PAL

Az autóversenyes játékok sosem álltak távol a Segától, elég ha csak olyan örökérvényű alkotásokra gondolunk, mint a Daytona USA, a Sega Rally, vagy épp az F355 Challenge. Mindazonáltal ez a rövid felsorolás is jól illusztrálja, hogy a Segás autóversenyek eddig kivétel nélkül a játékterembe járó közönséget célozták meg – noha természetesen készültek ezekből konzolos változatok is. Amikor tavalyelőtt megjelent Dreamcastra a Sega GT, mindenki azt várta, hogy végre egy Gran Turismoval játszhasson a Sega platformján, de a játék némileg alulmúlta a várakozásokat. Eredeti kocsik ugyan voltak benne, de csak az autók formája emlékeztetett az igazi verdákra, a viselkedésük viszont már nem annyira, s így persze a műszaki paramétereknek sem volt olyan nagy jelentőségük. Csupán egy újabb arcade stílusú autóverseny született. Más a helyzet azonban most az Xboxra készült kiadással: ezúttal valóban Gran Turismohoz közeli élményben lehet részünk.

A dolgok közepébe vágva talán kezdjük a legfontosabb összetevővel, vagyis az autóválasztékkal. Meglepően impozáns a skála: a Ford Mustangtól kezdve a Lotus Espritig több mint 125 eredeti autótípus lett a játékhoz licencelve (amerikai, japán és európai márkák egyaránt), mely sportautók kivétel nélkül királyul festenek a képernyőn, és nagyon kellemes vezetni őket. Ez utóbbi aláhúzandó. A viszonylag eltalált motorhangok és a gyors grafika által a megfelelő sebességérzet is biztosítva van, s ehhez szépen hozzáigazították fizikai tényezőket. A kanyarokban a centrifugális erő pontosan annyira húzza oldalra az autót, mint az elvárható, a kerekek pont annyira tapadnak vagy csúsznak meg, ahogy kell, az autó gyorsulásából pedig jól érezhető, épp mennyi lóerőt kell megzaboláznunk.

A játékban a címadó Sega GT 2002 opcióval kezdhetünk el építeni egy versenyzői karriert, ahol a saját tudásunk csiszolása mellett a versenyautónk tuningolása is a feladatunk lesz. Folyamatosan nyilván van tartva, mennyi napot töltöttünk már versenyzéssel (minden egyes futam egy napot vesz igénybe, beleértve a sikerteleneket is), és hogy mennyi pénzt nyertünk azalatt, amit persze vissza kell forgatnunk a „vállalkozásunkba". Egy elég szerény alaptőkével kezdünk, amivel első dolgunk a Car Shop, vagyis az autószalon felkeresése. A legújabb gépcsodákon kívül szerepelnek a régebbi generációs gépek is, ezért nem nagy gond egy olcsó autót találni.

A karrierista módon belül az Official Race ponttal hivatalos versenyekre nevezhetünk be, s így mászhatunk egyre feljebb a versenyzők ranglétráján. Az egyes fokok sikeres vételéhez nagyban hozzájárulhat, ha időnként alkalmi rendezvényeken, mint például gyorsulási versenyeken is részt veszünk (ez a második lehetőség a menüben), merthogy a hivatalos versenyeken jóval kevesebb anyagi elismerés jár az első helyezettnek, mint ezeken az eseményeken. Hivatalos versenyen legfeljebb akkor kaszálhatunk nagyobb összeget, amikor egy autó a fődíj. Az ilyen nyereményautók amúgy általában csak arra jók, hogy eladjuk őket – bár azért akadnak kivételek.

A hagyományos futamokon öt másik versenyzővel vívhatunk ádáz küzdelmet. A furakodások alkalmával gyakran adódnak kisebb koccanások, amikre nem árt odafigyelni, mert minden alkalommal egy csík fogyatkozik a sarokban. Látható fizikai sérülések ugyan – csakúgy mint a Gran Turismoban – nincsenek, viszont érezhetőek vannak: azonnal megérezzük a pénztárcánk vastagságán, amikor a futam végén levonják a nyereményünkből a kis csík által mutatott összeget, vagyis amit a javíttatásra költeni kell. Amíg olcsó tragaccsal versenyzünk, addig ez a költség nem annyira vészes, viszont a drágább kocsik esetében előfordulhat, hogy a nyereményünk nagy részének rögtön búcsút is mondhatunk. Az ütközésekből adódó sérüléseken kívül sajnos vannak egyéb jelei is az alkatrészek elhasználódásának, ezért az autó rögtönzött javítása még nem old meg mindent. Idővel leamortizálódnak az egyes összetevők, amiket ki kell cserélni, illetve tovább lehet fejleszteni.

Az autónkon (vagy autóinkon) a garázsban bütykölhetünk, de az alkatrészeket előbb meg is kell vásárolni. A garázs és a tuning olyan részletességgel van megvalósítva, hogy talán a Gran Turismoban sincs sokkal jobban. Lehetséges, hogy kicsit plagizáltak is a játék fejlesztői, hiszen nagyjából ugyanazokkal az eszközökkel növelhetjük a kocsi teljesítményét. A Parts Shop menüpontnál új alkatrészeket vehetünk, a Used Parts Shopnál pedig használtakat. Természetesen a pénztárcánknak, illetve az igényeinknek megfelelően kell eldöntenünk, melyik helyre nézünk be, azt azonban nem árt tudni, hogy a használt cuccok kevésbé megbízhatóak.

Három hivatalos verseny után a karrierünk elérkezik arra a pontra, hogy vizsgáznunk kell ahhoz, hogy a soron következő versenyekre benevezhessünk. Ekkor meglehet, hogy csak bámulunk bambán, hiszen addig a pontig minden ment, mint a karikacsapás, hirtelen viszont esélyét sem látjuk, hogy a szükséges idő alatt befejezzük a tesztkört. Az nem lehet, hogy rossz autót választottunk, hiszen a tesztkocsit úgy kapjuk kézhez, és az sem lehet, hogy valami különleges technikát kéne alkalmazni, elvégre a versenybírák már azt is hibaként értékelik, ha megcsúsztatjuk a verdát. (Az autó sérüléséhez hasonlóan egy fogyatkozó csík mutatja, ha úgymond helytelenül vezetünk.) A megoldás „egyszerű": a helyes íveken kell autózni, méghozzá a leghelyesebbekben.

Persze a teljesítményünk szempontjából az sem mellékes, hogy milyen a rendelkezésre álló technika. Valahányszor visszatérünk a főmenübe, nagyon barátságos, ahogy különböző hírek érkeznek arról, hogy az adott anyagi helyzetünk milyen autók és alkatrészek megvásárlására nyújt lehetőséget. Amennyiben korábban





↗ Néhány érdekes info, ha a visszajátszás nem lenne elég érdekes

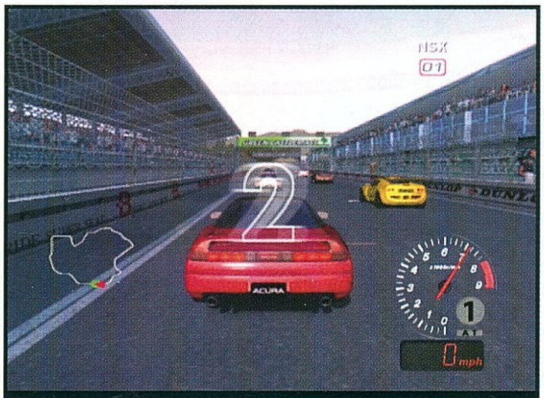


↗ Hát ez meg hogy kerül egy gyorsulási versenyre?

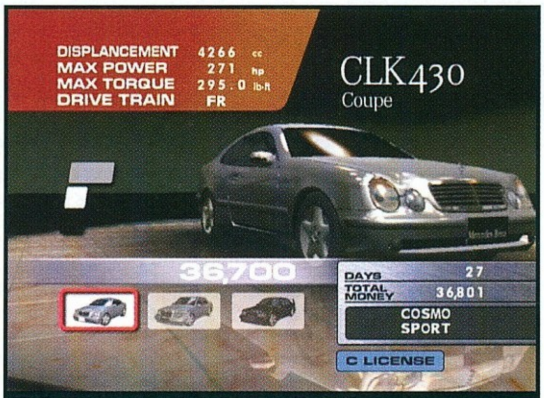








↗ Ej, de sokat kell még várni!



↗ Ilyet nem veszek, holnapra ellopnák

eladásra kínáltunk fel egy autót, úgy az üzlet megköttetéséről szintén így értesülünk, s nyugtázhatjuk a vételár megérkezését. Az eladni kívánt autókat a garázsunkban választhatjuk ki, s el kell döntenünk, hogy mennyit kérünk értük. Ha irreálisan magasra srófoljuk az árat, úgy persze a nyakunkon maradhat egy-egy verda, de ettől függetlenül tehetjük feljebb is a „kikiáltási összeget".

Mint minden autós játékban, és kiváltképp egy Sega játékban, van természetesen játéktermi mód is. A Quick Battle-nél különálló futamokat rendezhetünk akár egyedül (Single Race), akár egy másik játékossal (Dual Race), vagy akár emberi résztvevő nélkül is (CPU Race). Amennyiben egyjátékos módban indulunk, úgy nehézséget is választhatunk, a nagyon könnyűtől a nagyon keményig öt fokozat közül. A Quick Battle versenyekhez alapvetően normál és enyhén tuningolt autók választhatók, az egy- és kétszemélyes versenynél azonban ezekhez még hozzá jön, hogy mindegyik játékos a saját garázsából is mazsolázgathat. Így gyakorlatilag össze lehet mérni egymással az egyénileg tuningolt autók tudását, s lehet versengeni, ki ért el műszakilag jobb eredményeket.

A játék ún. Chronicles módja elég különleges dolog, mert itt klasszikus 60-as, 70-es évekbeli járgányok közül választhatunk. Frankón ott találjuk magunkat a rajtvonalnál – fekete-fehérben, ahogy az az 1970-es évszámhoz illik! (Hogy ne legyen túl fakó az élmény, azért lassacskán kezdenek előjönni a színek – a prezentáció rendkívül ízléses, és nem utolsósorban ötletes.) Ennél a módnál szintén fejleszthetjük az autót, viszont itt nem pénzért, hanem a bajnoki pontjainkért. Pénz híján sérüléseket ezúttal nem tart számon a játék. Kár, hogy mindösszesen hat futamból áll a Chronicles mód, melyek megnyerése után – attól függően, milyen autóval versenyeztünk – csupán bónuszautókat kapunk.

A főmenüben az utolsó üzemmód a Time Attack, melynél jó szokás szerint nem csak a stopperóra ellen versenyezhetünk, hanem egy szellemautó a riválisunk, ami a legjobban futott körünket mutatja. A szellemautó ki is menthető a winchesterre.

A Sega GT 2002 grafikája bizonyos aspektusból kiérdemli a művészi jelzőt: különösen külső nézőpontból, ahonnan jól látható az autónk kiválóan lemodellezett formája. Nem csupán a táj tükröződik a fényezésen, hanem a nap is megcsillan rajta, s egészen rendkívüli, hogy ennek révén még a leheletfinom görbületek is kirajzolódnak az autó vonalvezetésén. Minden alkatrész – ebbe akár még a pilótát is beleértve – ott van, ahol kell. Belső nézetből egy különös effektus tűnhet fel: azzal kívánták szemléltetni a sebességet, hogy mintha hullámozna körülöttünk a levegő.

A terep sajnos nem nagy szám, ebben a tekintetben távolról sem közelíti a játék a Gran Turismo 3-at. A dombokat sűrűn ismétlődő, elmaszatolt textúrákkal „tapétázták ki", túl sok a szögletes ív a kanyarokban, a fák, a papírmasé nézők és egyéb tereptárgyak pedig roppant elnagyoltak. Így sajnos az összképen nem sokat javít, hogy néha szebben kidolgozott épületeket is felbukkannak.

A futamokat követő visszajátszások ellenben megint csak nagyon igényesek. Szabadon választhatunk kameranézetet, bármelyik versenyzőt a fókuszba hozhatjuk, s hogy semmi esetre se unatkozzunk, feliratozva van, hogy az éppen vizsgált autónak mik a legpozitívabb tulajdonságai, illetve hogy milyen eredményeket ért el az autósport történelme során. A visszajátszásokat ki is lehet menteni, ráadásul akár meg is vághatjuk a felvételeket a Replay Studio menüponttal. Az Xbox sajátos hardveres effektusaival ki-ki ízlésének megfelelően díszítheti a felvételeit – már aki művészi hajlamait így kívánja kiélni.

A Sega GT2002 klassz kis játék lett, de szerencsétlenségére van ugyebár az a jól ismert riválís (ha más konzolon is, így tehát nem fognak összetalálkozni), aki magasabbra tette a mércét. Jó pár futamot meg kell nyernünk, míg mondjuk meg tudunk venni egy 91 ezer dolláros Acura NSX-et, így a játék szavatossága nem elhanyagolható – épp csak az a kérdés, nem unjuk-e meg közben a tök egyforma versenyeket. Szó se róla, két tétverseny között elugorhatunk mondjuk egy gyorsulási futamra is, de még így is jóval változatosabb a GT3, ahol például raliversenyek, és rengeteg autóspecifikus kihívás vár a játékosra. A pályák számát tekintve szintén leveri a Sega GT azt a bizonyos lécet. Mindössze öt különböző környéken játszódnak a futamok, ami elég kevés még azzal együtt is, hogy egy-egy helyszínen több útvonal is lehetséges, s ezzel a módszerrel végülis 12 pályával számolhatunk.

Egyelőre tehát még nem ingatták meg a Gran Turismo 3 trónusát, azonban a jövőre nézve van mitől tartania a királynak. Nyilván nem véletlen, hogy a Sega GT címét immáron „megdátumozták": ha a Sega szakemberei egy 2003-as kiadásra kicsit összeszedik magukat, eséllyel indulhatnak akár az első pozíció megszerzéséért is – noha a Polyphony Digital ezt nyilván nem fogja ölbe tett kézzel nézni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

A VIRTUÁLIS GARÁZS

Az autós játékok legtöbbjénél csupán a „szerelés" menüpont elnevezése a garázs, viszont a Sega GT 2002-ben valóban egy virtuális garázs tulajdonosa a játékos. Ötletes megoldással már csak a főmenü hátterében is ott láthatjuk az aktuális verdánkat a garázsban, amit a Garage menüponttal azután közelebbről is megvizsgálhatunk. A gépbe új alkatrészeket szerelhetünk be, illetve finombeállításokat eszközölhetünk rajta, majd a munkánk eredményességét egy gyakorlópályán tesztelhetjük. Egyszerre akár több géppel is rendelkezhetünk, de a megunt kocsikon természetesen túl is adhatunk – méghozzá az általunk megfelelőnek tartott áron. Érdekesség még a garázsban, hogy a garázs falát is szemügyre vehetjük, ugyanis karrierünk során fotókat készíthetünk az eseményekről, s ezeket poszterként használhatjuk fel. A visszajátszásoknál van lehetőség fényképezésre – már amennyiben jó eredményt értünk el. Egyszerre hat képet készíthetünk, s a végén azok közül lehet kiválasztani a legpofásabbat.



MELLETTE
- Ütős külsejű autók
- Jól eltalált fizikai hatások
- Számos tuninglehetőség

ELLENE
- Túl egyformák a versenyek
- Kevés a pálya, és azok sem túl szépek
- Sok a töltögetés

PEREPUTTY
- Sega GT 2002 — *Sega*
- Rallisport Challenge — *Microsoft*
- Project Gotham Racing — *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	84
HANG	80
SZAVATOSSÁG	82

ÍTÉLET
86

2 játékos NTSC WWW.SEGA.COM



↗ Csípem a kilátást ebből a verdából



↗ Némely akadálytól a falra lehet mászni!



↗ Ha csak egy hajszállal is, de ez mellément







Amióta az Xbox a piacon van, nem igazán sok játék mutatta meg a gép kivételes képességeit, de a Wreckless kétségtelenül közéjük tartozott. Egy őrült autós játék, melyhez a gép szinte valamennyi hardveres látványeffektusát felvonultatták. A játék lényege summázva: miközben a Hong Kong-i csúcsforgalomban egymás után toljuk félre az utunkat keresztező autókat, gyalogosok ugrálnak el az utunkból, míg mi székeket, korlátokat, miegymást sodorhatunk magunkkal. Buggytól kezdve egészen egy páncélautóig mindenféle járgányt kipróbálhatunk, s a mozgalmas jelenetek nagyon klasszul néznek ki, hiszen az Xbox hardvere mindent remekül beárnyékol, minden autón tükröződések láthatók, majd az események visszajátszása során igen érdekes szűrőkön keresztül nézhetjük a felvételeket. A játék készítői nem tagadták, hogy azért esett a választásuk az Xboxra, mert így nem kellett visszafogniuk magukat, s olyan zúzós játékot készíthettek, amilyenről álmodtak. Ezek után viszont érdekesen vette ki magát, amikor az Activision bejelentette, hogy átkonvertálják a játékot PS2-re. Aki egy csöppnyire is reálisan gondolkodik, az persze sejthette, hogy a konverzió nem lesz teljesen ugyanolyan. Már csak az maradt nyitott kérdés, hogy ami fényt veszít a külcsín, azt vajon pótolják-e a belbecs csinosításával.

Hogy a PS2-vel rendelkezők is képben legyenek – elvégre nekik szól e cikk – a Wrecklessben nagyjából egy akkora városban furikázhatunk, mint a Crazy Taxiban, és voltaképpen a cél is hasonló: a gázba taposva egyik pontról eljutni a másikhoz. Hanem míg a Crazy Taxiban csupán a minél gyorsabb személyszállítás velejárója volt, hogy alkalmanként felhajtottunk a járdára, s elsodortunk néhány újságos standot vagy kávéházi asztalt, addig a Wrecklessben az ilyen rombolás kifejezetten cél. Tulajdonképpen azért alkották meg a hatalmas várost, hogy ott kedvünkre vandálkodhassunk. Ad abszurdum eme tevékenységünk célja az, hogy rendet teremtsünk, ugyanis a látszat ellenére jófiúkat (vagy jólányokat) alakítunk. Két forgatókönyv közül választhatunk, ami gyakorlatilag 10-10 küldetésnek felel meg. A Dragon Adventure-nél Madoka és Mei a főszereplő, azaz két infantilis rendőrkisasszonnyal pattanhatunk az általunk kiválasztott járgányba, s a jakuzákon kell bosszút állnunk, amiért képesek voltak kidönteni Madoka pudingját. Másik lehetőségnél (Spy Story) két tökkelütött kémet, Ho és Chang ügynököt választhatjuk, akik afféle Stan és Pan párost alkotnak, s bár roppant nagy idióták, végül mindig elvégzik a kormány által rájuk bízott feladatot – már persze, ha mi is úgy akarjuk.

Az éppen aktuális küldetések aszerint alakulnak, hogy épp miben mesterkednek a jakuzák. Egy buszt kell megvédenünk falkában támadó fekete kocsiktól, egy óriási teherautó rakományában kell kárt tennünk felugratva a platóra, bombákat kell hatástalanítanunk meglehetősen szűk időn belül, netán hotdogos standokat kell elgázolnunk, mielőtt egy kolléga tenné meg helyettünk. A feladatok zöme határidők közé van szorítva, ezért többnyire nem is az ellenfelek, hanem inkább a visszaszámlálás okozza a legtöbb fejfájást, ráadásul adódhatnak még egyéb gondok is. Van például egy plu-



■ **Elsőbbségadás korántsem kötelező**

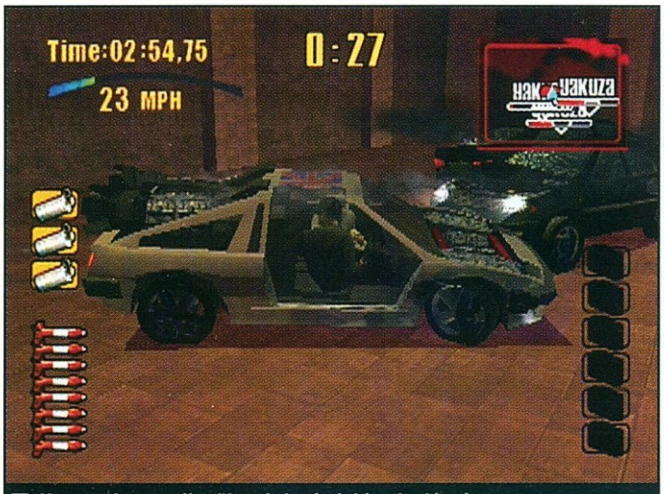
WRECKLESS THEYAKUZAMISSIONS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** STEALTH STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.11.15. **PAL**

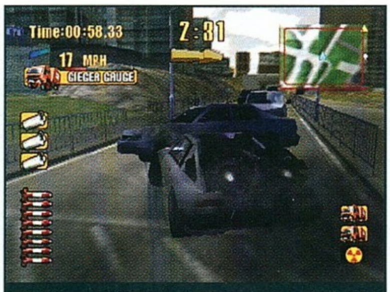


↘ Ezt a BKV is átvehetné: páncélautóval csinálunk helyet a busznak





↗ Nagy nehezen sikerült cabrióvá alakítani a járgányt

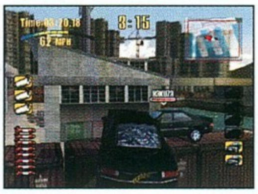


↗ Félre az útból, plutóniumot szállítok!



↗ A jakuzák a véremet is kiszívják







tónium-gyűjtögetős munka, ahol nem elég, hogy idővel össze kell szednünk az anyagot a városban kószáló teherautókról, illetve el kell szállítanunk a megfelelő tárolóhelyekhez, de még arra is kell ügyelnünk, hogy eközben ne érjen bennünket sugárfertőzés. Nem lehet tehát a dolgot úgy elintézni, hogy felhalmozzuk magunknál a hasadóanyagot, majd egyben rakjuk ki az egészet, hiszen úgy a Geiger-számlálónk pillanatokon belül maximális értéket fog mutatni.

Mivel a Hong Kong-i úthálózat igen kusza, a tájékozódásban néhány kijelző segít minket. Klasszikus módszerrel egy irányjelző nyíl mutatja az aktuális célpont hollétét, és van egy kis radarunk is a képernyő sarkában – bár előfordul, hogy nyíl helyett egy helyzetjelző csipogóra plusz a radarunkra kell támaszkodnunk. A radarral kapcsolatban nagyon hasznos, hogy a „letapogatott" területen az aktuális útvonal is be van jelölve (már ha van ilyen), így mondjuk a buszkísérésnél akár előre is mehetünk megtisztítani a terepet.

A város „tisztogatását" a PS2-verzióban kicsit megkönnyítették. Míg Xboxon csak faltörő kos módjára rombolhattunk, addig most adott számú rakétával indulunk a küldetéseken, s ez természetesen megkönnyíti a jakuzák kocsijainak kifüstölését (igaz, a rakéták nem célkövetősek, így könnyen előfordulhat, hogy a civil járgányokba eregetjük őket). Újdonság az idő lassítása is, ami mostanában eléggé divatos az akciójátékokban, viszont autót vezetve talán most használhatunk ilyesmit először. A dolog aktiválásakor némi elmosódás kíséretében (a PS2 jól ismert motion blur effektusával) lelassul a tempó, s ennek eredményeként villámgyors reflexekre tehetünk szert – más kérdés, hogy ezekre a reflexekre a volán mögött sokkal kevésbé van szükség, mint mondjuk Max Payne szerepében, két stukkerrel a kezünkben. Mindenesetre jó móka.

A küldetésrendszert jelentősen leegyszerűsítették az Xbox verzióhoz képest (talán túl átláthatatlannak találták a régi szisztémát), úgyhogy most mindig csak azután foghatunk neki egy megbízásnak, hogy az azt megelőzőt már teljesítettük. Kicsit átrendezték a feladatok sorrendjét, de alapjába véve ugyanazok a kihívások várnak ránk – leszámítva, hogy kivettek pár idegesítő elemet, amire panaszkodtak a játékosok, ergo a pályákat is megváltoztatták bizonyos pontokon. A legnagyobb fejlődés az Xbox-változathoz képest, hogy ezúttal vannak kétjátékos küldetések is. Kár, hogy kipróbálva őket ez már nem is tűnik olyan nagy fejlődésnek, ugyanis baromi idegesítő, hogy nincs osztott képernyő. A kamera mindig az üldöző szemszögéből mutatja az üldözöttet, ami utóbbinak már eleve kényelmetlen, nem beszélve arról a helyzetről, ha netán az üldözött az üldöző mögé kerül – így kissé irányíthatatlanná válnak az események mindkét fél számára…

A Wreckless igazi siker lett Xboxon, s az Activision tulajdonképpen ezzel magyarázta, hogy elkészíttették PS2-re is. (Ennek némileg ellentmond a fejlesztők nyilatkozata, miszerint már januárban nekiláttak a PS2-változatnak, de ebbe most inkább ne menjünk bele.) Az bizonyos, hogy a játékot lehet imádni és utálni, viszont közömbösnek maradni iránta nem igazán lehet. Iszonyatos pusztítást végezhetünk a zsibongó nagyvárosban, s a zsúfolt utcák megvalósítása PS2-n és Xboxon is elég ütős. Még a hibák is megbocsáthatóak, mert ha gyászosan is néz ki, ahogy kandelábereken, sőt esetenként még öles fatörzsökön is átmegy a kocsi, azt el kell ismerni, hogy még szomorúbb lenne, ha fennakadnánk rajtuk – főként hogy ezt leszámítva a fizikai modellezés egészen pofás. Ugyanezen okból azon sem érdemes fennakadni, hogy az összetört autók egy fényes láng kíséretében köddé válnak. Azt viszont annál inkább firtathatjuk, hogy miért nem törik a saját autónk. Pontosabban hogy miért nem törik eléggé. (*Wreck=összetörni; -less=-tlan, -tlen fosztóképző. Inkább az a csoda, Zoli, hogy a „Törhetetlen" c. játékban törik valami – a szerk.*) Nem is tudom, hányadik küldetés után vettem csak észre, hogy le tud szakadni a motorháztető, s az ajtókat is el tudom hagyni. Már-már azt hittem, hogy PS2-n egyáltalán nem lehet leamortizálni a verdát. Ugyanakkor az viszont jópofa, ahogy a gyalogosokkal elbánhatunk. Nem tudni, hogy morális okai voltak-e, de a Wreckless Xbox-változatában nem lehetett a gyalogosokat elcsapni, ellenben az átiratban viccesen átbucskázik a motorháztetőn az, aki nem elég fürgén ugrik félre.

Az összképet szemlélve Xboxon természetszerűen több a látványeffektus, noha érzésem szerint ott meg mintha átestek volna a ló túlsó oldalára – a sok színes szikra néha már egy augusztus huszadikai ünnepségre emlékezteti a játékost. (No persze nem az ideire...) Aki már megszokta a jót, annak a valós árnyékok is nyilván hiányoznak a PS2-változat autóiról, viszont a tükröződések szerencsére megvannak, és a környező épületek is szépen látszódnak az autók fényezésén. (Ha valaki szereti a hülye angol szakzsargont, akkor ezt a technikai megoldást hívják enviroment mappingnek.) A visszajátszásoknál használt videótrükkök megint csak szerényebbek lettek: nincsenek annyira látványos szűrők, még ha egy érdekes halszemoptikával bővült is az eszköztár. Hogy egyébként milyen volt a játék Xboxon, azt valamennyire a PS2-változatban is látni, lévén a sztorizó jeleneteknél meghagyták az Xboxra készült közjátékokat – kár, hogy a videófelvételek minősége hagy némi kívánnivalót maga után. Az összehasonlítgatásnak azonban nincs sok értelme, lévén tulajdonképpen egy teljesen új játékról van szó (meg különben is felesleges azon bánkódni, ami nincs, hanem inkább azt kell megbecsülni, ami van). A kifejezetten PS2-re írt engine teljesen szaggatásmentesen sebességgel hasít, és végső soron ez az, ami számít. Olyan féktelen ámokfutásba kezdhetünk, amilyenre eddig legfeljebb csak eszelős (crazy) taxisként volt alkalmunk.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

AMI AZ XBOX-VÁLTOZATBÓL HIÁNYZOTT

A Stealth Studios nem csupán egy szimpla átiratot akart készíteni a Wrecklessből, hanem egy még nagyobb volumenű játékot, mint a már amúgy is kitűnő Xbox változat. Ez a szándék leginkább a küldetések választékában nyilvánul meg. Korábban forgatókönyvenként nyolc normál küldetés plusz két bónusz volt, most viszont ezeket összevonták tíz normál küldetéssé, és azokhoz nyerhető még újabb tíz jutalom. (Mindegyik küldetésnél van egy Normal és egy Hard nehézségi fokozat, s utóbbi teljesítésével nyílik meg az oda tartozó bónuszküldetés.) Ráadásul érméket is osztogat a játék. Az aranyérem az ún. alküldetések teljesítéséért jár, melyek lehetnek időbeli, avagy mennyiségi követelmények a normál küldetéseken belül (azaz adott számú tereptárgyat vagy autót kell összetörni). Az érmékkel jutalomautókat nyithatunk meg (csupán egy autót vettek ki az Xboxos választékból, viszont azt tizenhét újjal pótolták), a bónuszküldetések megnyerésével pedig cheateket aktiválhatunk.

Újdonságként ezúttal kétjátékos küldetések is választhatók, méghozzá többféle nehézségben – bár meglepő módon osztott képernyő nélkül. Vannak hagyományos multiplayer küldetések (úgymint bombaátpasszolós fogócska, „szerezd meg a zászlót"-játék, valamint üldözések különböző szabályokkal), és van egy egészen egyedi küldetés, melyben a többitől eltérően kooperálni kell egymással a két játékosnak. Az egyik játékos dolga nagyjából az, mint Keanu Reevesnek a Féktelenülben, vagyis egy buszt vezet lehetőleg állandó sebességen, miközben pedig a társa egy páncélozott kocsival takarítja az „útakadályokat".





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Kétszer annyi küldetés, mint Xboxon	■ Wreckless *Activision*	GRAFIKA 81	83
■ Még több autó	■ Crazy Taxi *Acclaim*	HANG 78	
■ Nyüzsgő, kusza város	■ Crashed! *Rage*	SZAVATOSSÁG 85	

ELLENE
- Van kétjátékos mód, de nincs osztott képernyő, és a kezelhetőség így néha a mélypontra zuhan
- Kicsit egyformák a küldetések

2 játékos | NTSC | WWW.GOWRECKLESS.COM



↗ Dávid és Góliát küzdelmében megint nem jött be a papírforma



↗ Hát ebből bizony hatalmas tockos lesz



↗ Rábeszélő tanfolyam a Himaláján



↗ Ez egy roppant meggyőző maflás volt



↗ Kezdetét vette a bekerítő hadművelet

■ Én, a robot

MOBILE SUIT GUNDAM EARTH FEDERATION VS. ZEON

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** BANDAI **FEJLESZTŐ** SUNRISE **MEGJELENÉS** 2002.09.11. **NTSC** 2002.11.03. **PAL**

A Bandai név talán senkinek nem hangzik túl ismerősen kis hazánkban, annál ismertebb viszont Japánban és az USA-ban, lévén jelenleg a világ harmadik legnagyobb játékgyártó cége (és most kivételesen NEM videójátékokról van szó). Még valamikor a 70-es években kezdték pályafutásukat a Nintendo licenceinek amerikai értékesítésével, de idővel aztán sajátjaikkal is óriási sikert értek el (elegendő talán csak a Power Rangerst vagy a Digimonokat említeni). Ezen univerzumok köré aztán a szokásos sikerreceptet követve terjedelmes kis birodalmat építettek filmekkel, képregényekkel, könyvekkel, makettekkel, miegymással. Japán cégként természetesen van egy rakás anime-világuk is, ezek rajongóinak nyilván ismerősen csenghet a Cowboy Bebop, az Escaflowne és az Outlaw Star – vagy még inkább a legnépszerűbb univerzumuk, a Gundam. A cég tevékenységében egyre inkább előtérbe kerülnek a videójátékok, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy az MSG: Earth Federation vs Zeon a Journey to Jaburo és a Zeonic Front után már a harmadik Gundam-játékuk. A Japánban már februárban megjelent játék eladási adatai azt mutatták, hogy eddig messze ez lesz legsikeresebb játékuk, és mindenképpen érdekesség, hogy ez lesz az első olyan rész a Gundam-szériából, ami Európában is kapható lesz.



A Jó és a Rossz közötti szokásos küzdelem szinte már közhelynek számít az ilyen stílusú játékokban – mint ahogyan az itt is történik, ráadásul ránk hagyják annak megítélését is, hogy melyik oldal legyen a Jó. A történet szerint a zeoni principátus csapatai a mindenre elszánt Garma Zabi tábornok vezetésével megtámadják az Earth Federation területeit, és a játékos választhat, hogy a támadó vagy védekező oldalt akarja-e irányítani. Miután kiszemeltük a nekünk szimpatikus felet, három különböző játékmód közül válogathatunk. Az első a már szokásos Arcade, ahol választunk egy robotot és egy pályát, aztán már indulhat is a móka.

Az egyjátékos-mód lényege természetesen a Campaign menüpontban lapul. Az egység-választás után indulhatunk is a harcmezőre, ahol természetesen fő célunk általában az ellenséges csapatok likvidálása, habár nem minden esetben. Persze lesz bőven olyan is, amikor egyszerűen csak mindenkit ki kell nyírni, de lesz olyan is, ahol például egy adott céljárművet (pl. egy légpárnás cirkálót) kell megvédeni, vagy olyan, amikor a meccs „első vérig" megy, azaz az győz, aki először lő és talál.

A küldetések előtt megjelenő világtérkép minden lényeges információt tartalmaz az előttünk álló feladatról, és annak nehézségi fokáról (utóbbit külön színkóddal is jelölték). A feladat természetesen annak függvénye is lesz, hogy a kezdésnél melyik alakulatot választottuk. Amit a zeon csapatokkal el kell pusztítanunk, azt az Earth Federation oldalán természetesen meg kell védenünk. Egyébként ez utóbbi kétségkívül nehezebb lesz, lévén a zeon csapatok sokkal erősebbek a szövetségeseknél. A sikeresen befejezett akciók után újabb küldetések és robotok aktiválódnak, utóbbiakra a későbbi nehezebb feladatok végrehajtásakor szükségünk is lesz. A

↘ Amíg te ott bohóckodsz, én kifekszem a partra napozni!



↘ Ritka eset: találat valahol a messzeségben





↗ Indulhat a páros tánc: egyet jobbra, kettőt balra!



↗ Cél megsemmisítve, jöhet a Halálcsillag...

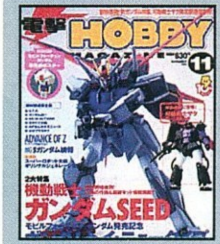








GUNDAM TÖRTÉNELEM



Az egész Gundam-sikerszéria a hetvenes évek végén kezdődött – egészen pontosan 1979-ben, amikor is megjelent az első Gundam-rajzfilm, Gundam Neo Experience címmel, melyet a nagy anime-mágus Kunio Okawara álmodott meg rajzasztalán. Akkoriban igen nagy újdonságnak számított, mivel akkortájt ez volt a Macross Saga (az USA-ban Robotech néven ismert) mellett az egyetlen meches rajzfilm. Később az elsöprő siker nyomán sorra jöttek a filmek, majd a tv-sorozatok, képregények, illetve a világszerte kapható makettek 1:300, 1:144, és 1:100 méretarányban, melyeket a Bandai mind a mai napig gyárt. A hírhedt zeon csapatok 1985-ben jelentek meg a mozivásznon és a játékboltok polcain egyaránt. Pontos számadatot nehéz lenne mondani, de több száz Gundam-anime jelent már meg a felkelő nap országában – azaz az igény is óriási irántuk. A legutóbbi, immáron DVD-formátumban kapható anime, Mobile Suit Gundam: Seed címen most október elején jelent meg, sajnos egyelőre csak Japánban. Érdekes módon az amerikaiak is rajonganak a japán mechekért, és tavaly náluk is elindították a témával foglalkozó tv-sorozatot, nem beszélve a rengeteg OVA (Original Video Animation) átiratról, amelyek közül talán a Gundam Endless Waltz sorozat a legnépszerűbb. Ezek ismeretében egyértelmű, hogy a Bandai óriási üzletet fabrikált a Gundamből, ami már nagyon sokat hozott – és minden bizonnyal még hoz is nekik a konyhára, mert a folytatás biztosan nem marad el.







küldetések egyébként nem feltétlenül megszabott sorrendet követnek, tehát ha valamelyiket netán elrontanánk, korántsem biztos, hogy egyből ugyanazt kapjuk meg újra.

A korábbi játékokhoz képest kellemes újdonságot jelentenek az új helyszínek, mert most már nemcsak a Földön, hanem az űrben ill. a körülötte lévő szatelliteken is harcolhatunk. Az említett újabb robotok megszerzésére pontosan az ilyen extra körülmények és helyszínek miatt van szükség. Az űrbe például csak olyan mech küldhető, amelyik képes huzamosabb ideig a lebegni, a víz alatti küldetéseknél pedig speciális búvárrobotra van szükségünk. Ötven misszió vár ránk olyan változatos helyszíneken, mint az Atlanti-óceán vagy a Himalája, sivatag, romba dőlt nagyváros vagy a már említett műbolygók.

Robotokból 40 acélszörnyeteget lehet meglovagolni. Mindegyik pléhmonstrum természetesen eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, és mindegyiknek van egy speciális támadása is. A küldetésekre használt Gundam kiválasztásnál nyilván nem árt figyelembe venni, hogy minél robosztusabb egy robot felépítése, annál nehezebben mozog, viszont a sebzése is nagyobb (pl. Dom, Gelgogg), mint a kisebb, ámde fürgébb monstrumoknak. A hatalmas masinák egyébiránt remekül lettek animálva, és tényleg azt az érzést keltik, mintha egy óriási gépet irányítanánk.

Az előző részekre egyáltalán nem volt jellemző a könnyű kezelhetőség, így most kellemes meglepetésként érhet mindenkit az újragondolt irányítási rendszer. Az analóg karokkal haladunk, a lövéshez és a közelharchoz pedig mindössze csak egy-egy gombot kell használnunk. Örömmel tapasztaltam továbbá, hogy a célkereszt végre automatikusan rááll az ellenségre, ami igencsak megkönnyíti a játékos dolgát, mert így folyamatosan magára akcióra koncentrálhat, és nem kell külön a célra állítással is bajlódnia. A legkellemesebb újítás kétségkívül a speciális támadásnál jelentkezik: ez szintén csak egy gombnyomásba kerül, úgyhogy a régebbi részek idegesítő kombó-rendszerének kevéssé fájó szívvel búcsút inthetünk. A speciális támadásokat természetesen látványos fény- és grafikai effektek kísérik, robotonként különbözőek és a plazmavetővel, acélkorbáccsal illetve más „Gundam-háztartásbéli" cuccal idézhetjük elő őket.

A számos kellemes meglepetés ellenére akadnak negatívumok is az új Gundam-játékban. Legnagyobb bánatomra, grafikai szempontból sajna most sem nevezhető különösebben kiemelkedőnek, sőt talán még a Zeonic Front is egy kicsit szebb volt ennél. Magukkal a robotokkal ugyan semmi baj sincs, ám a hátterek és a robbanások elég gyengécskén néznek ki. A másik dolog, ami nem tetszett, hogy – bár van belőlük szép számmal – még mindig rövidnek érezhetjük a küldetéseket. Szerintem jobban jártunk volna, ha inkább kaptunk volna néhány hosszabb küldetést a rengeteg másfél perces „feladat" helyett. A hanghatások szintén teljesen átlagosak, semmi kiemelkedőt nem fedeztem fel bennük.

Az MSG: Federation Vs. Zeon ettől függetlenül az eddigi legjobban sikerült Gundam-játék, és a meches játékok végtelen tengerében is bátran megállja a helyét. Legfőbb erénye, hogy szinte megunhatatlan, köszönhetően változatos küldetéseinek és azok nagy számának, remek hangulatának, és annak a ténynek, hogy a küldetéseket mindkét féllel végig lehet nyomni. Azoknak, akik szeretik az óriásrobotos játékokat, mindenképpen ajánlom a programot – nem fognak mellette unatkozni, azt garantálom.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE

- Rengeteg küldetés és robot
- Mindkét féllel játszhatunk
- Remekül eltalált, kézreálló irányítás

ELLENE

- Néhány küldetés túlságosan rövid
- A grafika egy picit még mindig egyszerű

PEREPUTTY

- MSG: Earth Federation Vs. Zeon *Bandai*
- MSG: Zeonic Front *Bandai*
- MSG: Journey To Jaburo *Bandai*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	79
HANG	82
SZAVATOSSÁG	90

ÍTÉLET

82

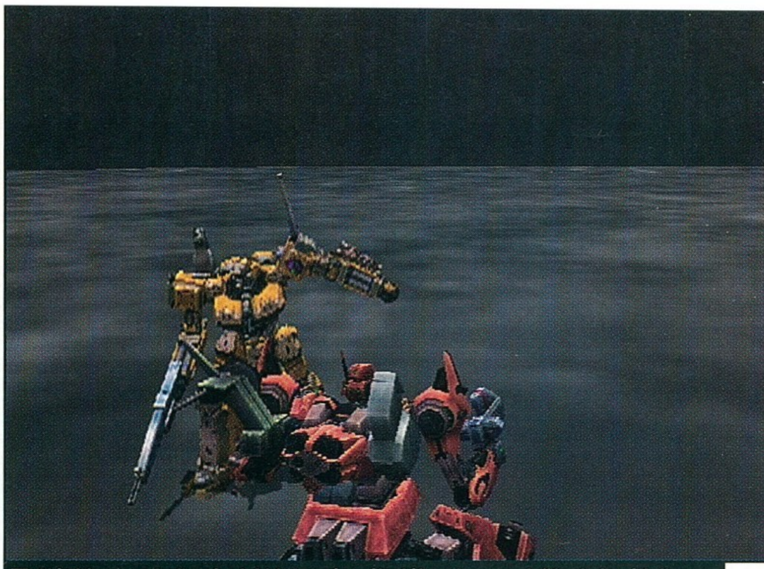
2 játékos NTSC WWW.BANDAIGAMES.COM



↗ Egy bátor próbálkozás távolról



↗ Egy gégemetszés rendel!



↗ Hát bizony a helyszínek kidolgozása általában igencsak "funkcionális"







■ A készítők robotolhattak volna egy kicsit tovább is...

ARMORED CORE 3

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** AGETEC **FEJLESZTŐ** FROM SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2002.09.10. **NTSC** 2003.03.31. **PAL**

Az Armored Core-sorozat még 1997-ben, Playstationön kezdte pályafutását, habár a Playstation 2 debütálásával egy időben megjelenő Armored Core 2, ha finoman akarok fogalmazni, nem volt az a kimondott közönség kedvenc. Meglehetősen gyenge irányítása és eléggé középszerű grafikája miatt Európában nem volt akkora sikere, mint például szülőhazájában – habár azt mindenki tudja, hogy a japánoknak szinte mindent el lehet adni, ha mechek szerepelnek benne. (Az AC2: Another Age című kiegészítője ennek megfelelően csak Japánban volt hozzáférhető.) A harmadik rész (ami csak nekünk harmadik, igazándiból nekik már a hatodik!) majd fél évvel a japán debütálás után végre megérkezett angol változatban is, amire – őszintén szólva – már régóta vártunk, ugyanis a készítők rengeteg újdonságot ígértek a játékosoknak.

Az AC2 marsbeli csatározásaival ellentétben, a történet immáron a Földön játszódik. Bolygónkon húsz éve hatalmi harcok dúlnak a Föld Kormánya és a különböző öntörvényű mamutvállalatok közt. Az emberi faj nagy része az óriási világégés óta a felszín alatt él, itt találtak többé-kevésbé biztonságot nyújtó rejtekhelyeket. Egy napon azonban egy különleges entitás, amelyről semmit sem tudni, és amelyet csak „Az Irányító"-nak neveznek, belép a képbe és megpróbálja kontrollálni a kaotikus állapotokat. Ebben nekünk is tevékeny szerepünk lesz, lévén egy Raven zsoldos szerepét alakítjuk, akit jó pénzért bármilyen küldetésre fel lehet bérelni, többek közt még rendfenntartásra is. A legmodernebb fegyverekkel és technológiákkal felszerelt óriásrobotunk nyergében ülve nem ismerünk lehetetlen feladatot.

Miután elindítottuk a játékot, el kell végeznünk egy egyszerű tesztet, és csak eztán aktiválódik maga a főmenü. A Versus-módnál a teendők egyértelműek: egymás ellen harcolhatunk, és az győz, aki utoljára marad a ringben. A harmadik rész egyik újdonsága, hogy multitap segítségével akár négyen is játszhatunk (mindenki-mindenki, vagy kettő a kettő elleni felállásban), ami kifejezetten jó móka. Az Arena-mód már egy kicsit rázósabb dolog. Feladatunk itt az, hogy a tabella legutolsó helyéről az élre kerüljünk, ami nem is olyan egyszerű – 50 küldetést kell teljesítenünk, ami nem fog egyik percről a másikra menni. Ketten küzdünk egy magunk által választott arénában, és az veszít, akinek előbb elfogy a creditje. A sikeres csaták után pénz üti a markunkat, melyet a gép hozzáad a Mission-módban teljesített küldetések utáni összeghez. A garázsban (Garage) egy shop található, és itt hangolhatjuk finomra a robotok egyes tulajdonságait is, a Mail pedig egy üzenetnézegető, ahol információkat kaphatunk például egy újonnan megvásárolható fegyverről, egy küldetéssorozatról, és ide érkeznek az elvégzett küldetések utáni elismerő levelek is.

A küldetés (Mission) módban egy alapkiszerelésű robottal vágunk bele a csatákba. A feladatok nem túl változatosak: többnyire agyatlan lövöldözésben vagy bizonyos járművek (kamionkonvoj, rakétaszállító, esetleg más robotok) fedezésében merülnek ki. A pontos információkat magáról a helyszínről, az ellenfelek típusáról, és a küldetés fedőnevéről a töltőképernyőnél tudjuk meg. Sajnos hiába vannak névleg és külalakra is különböző helyszínek (alagutak, sikátorok, romváros, erdő, hegyoldal), a pályák ennek ellenére elég lehangolóak – ugyanis nagyon kicsi rajtuk a tényleges mozgásterünk. Nem csak akkor, amikor zárt térben haladunk előre, hanem a szabad ég alatt is: a program

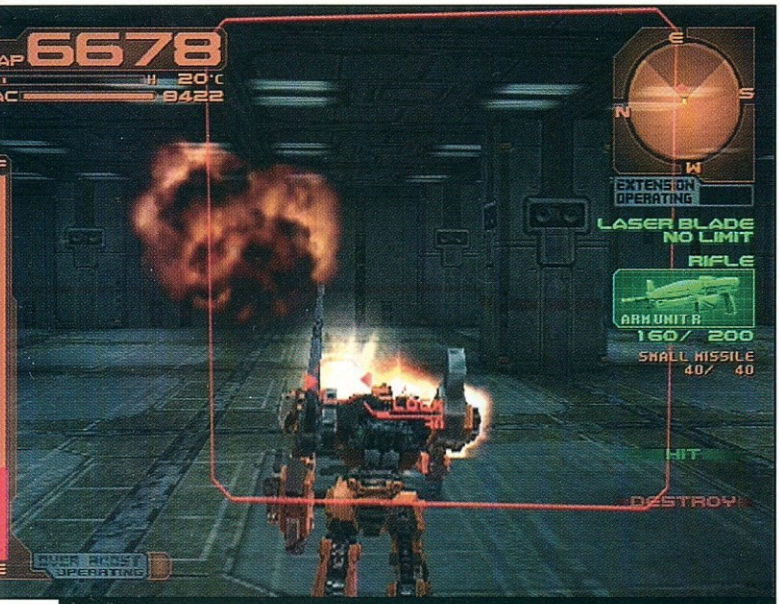


↘ A robotok nyelvén ez azt jelenti, hogy 'Egy lépést se tovább!'



↘ Piknik az erdő mélyén, tetemes mennyiségű ócskavassal

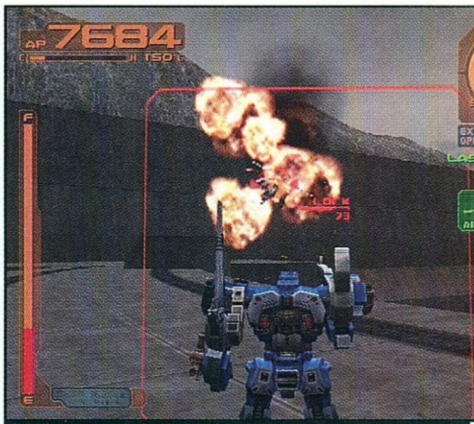




↗ A füstbe ment terv, futurisztikus rendezésben







↗ Úgy kell neki - mit repked a bunkója?!











ugyanis mindig visszafordít, ha a pálya egy bizonyos pontját elérjük (és a határt ráadásul még csak nem is jelzi semmivel). Amennyiben az ellenfeleink ezen a területen kívülre esnek, és onnan tüzelnek ránk, a közelharcot nyugodtan el lehet felejteni.

Zsoldosok lévén a feladatokat egy bizonyos pénzösszegért vállaljuk el, és egyúttal ez jelképezi életerőnket is – ha ez elfogy, akkor bizony vége az aktuális küldetésnek. Ebben az esetben nemcsak az a lóvé vész el, amiért elvállaltuk, de az el nem végzett munka okán még külön levonás is jár! Akár mínuszba is átmehet a büdzsénk, és gyűjtögethetünk naphosszat, mint egyszeri román a Keletiben. Ennek tükrében el lehet képzelni, hogy mennyi időbe kerül összespórolni akár csak egy nyamvadt akkumulátorocskára is – és akkor a fontosabb felszerelésekről még szóba sem kerültek.

Nem leszünk mindig teljesen egyedül: néha társak is szegődnek mellénk segítségnek (persze némi pénzért cserébe). Ami nem is lesz baj, ugyanis a küldetések a kezdeti néhány könnyű menet után kezdenek eléggé bedurvulni. Magától értetődik, hogy érdemes egy-egy sikeres misszió után mindig menteni, aminek elég ostoba vonása, hogy a robotokra felragasztható emblémákat külön kell elmenteni az Embleem Save menüpontnál.

A sikertelenség nálam adódhatott ugyebár egyrészt saját bénaságomból, de az irányítás mindenképpen rátett erre egy lapáttal. A gombkiosztás ugyan egyszerű, de a célzás automatikája ill. a mozgás sebessége még mindig nem az igazi. Teszem azt, az ellenfél valahogyan a hátunkba kerül – nekünk pedig manuálisan kell felé fordulnunk, mert nincs olyan gomb, amellyel követhetnénk a célpontot. Ez önmagában még nem is lenne annyira gázos, de olyan lassan fordulunk, hogy ezalatt simán bekapunk egy pár találatot. Az ígéretek ellenére a célpontok közötti váltogatás nem működik normálisan (pontosabban sehogyan sem) és automatikusan is csak akkor állunk rá a célra, ha már közel vagyunk hozzá, tehát messziről hiába próbálkozunk lövésekkel, úgysem veszünk le a célpont energiájából.

A készítők anno azt ígérték, hogy a robotok (melyeket Shoji Kawamori, több mangarajzfilm, köztük a Macross-saga karaktereinek megálmodója tervezett) rengeteg poligonból épülnek fel, és fantasztikusan fognak kinézni. Noha önmagukban véve tényleg nem csúnyák, de az ígéretek alapján sokkal többet vártunk tőlük. Sajnos nem lettek sokkal szebbek, mint amilyeneket az AC 2-ben láthattunk, annak ellenére, hogy a rengeteg kiegészítővel látványosan megváltoztathatjuk mind a méretüket, mind a kinézetüket. A pályadesign szintén gyenge: unalmas, sötét és semmitmondó. A háttér mintha még Playstationre készült volna, csak elmosták a textúrákat, a ködeffektek túlzásba vitele pedig nemcsak zavaró, de értelmetlen is, mert a PS2 ennél jóval többet is elbírna. Az ellenfelet például sokszor egyáltalán nem is látni – bezzeg a rakétái rendre „megtalálnak" minket! A grafika tehát nem kimondottan PS2-szintű, a hanghatások ellenben nagyszerűek: a robbanások, a fülünk mellett elsüvítő rakéták, a robotok fémesen dübörgő lépteinek zaja nagyon jó lett.

A program legnagyobb előnye azonban kétségkívül a szavatossága. Rengeteg idő szükségeltetik a végigjátszáshoz, és nagyon sok pénzt kell összegyűjteni a kiegészítőkre is. A robotok variálhatósága persze véges, de rengetegféleképpen összeállíthatjuk, felszerelhetjük és cicomázhatjuk őket.

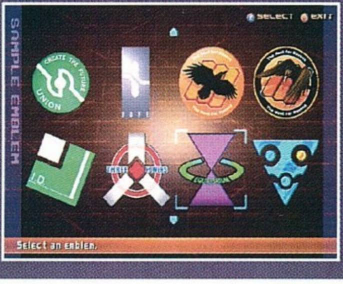
Ha a nem túl ütős grafikát figyelmen kívül hagyjuk, és csak a játékmenetre koncentrálunk, akkor egy egészen élvezetes akciójátékkal állnánk szemben (noha nem változott sokat a mára már ősködövületnek számító második részhez képest), de ha figyelembe vesszük, hogy konkurensként ott van a MSG: Earth Federation vs. Zeon, akkor már közel sem olyan rózsás a helyzet. Akit valamennyire érdekel a mechek világa, valószínűleg így is, úgy is kipróbálja, akit pedig nem, annak véleményét ez a játék nem fogja megváltoztatni. Ugyanis az AC3-ról korántsem mondható el, hogy – egy rossz szóviccel élve – műremech lenne.

Z.G.
corgan@freemail.hu

SZERELŐMŰHELY

Az Armored Core-sorozatra jellemző, a legapróbb részletekbe menő robot-tuningolás ebből az epizódból sem maradhatott ki. A menüben a Shop ikonra kattintva megjelennek a különböző extrák, melyekkel tetszés szerint, ámde tetemes összeg fejében átplasztikázhatjuk mecheinket. Mivel jelen esetben nincs külön robotválasztás, a kellékek különkülön megvételével építhetünk magunknak új bádoglépegetőket. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy mindössze a fülke (a gép lelke) adott, minden mást meg kell vásárolni, majd egyenként felszerelni. Ilyenek a karok, lábak, a hűtő, a generátor, a különböző fegyverzet és páncélzat, a jet-pack – és így tovább. Eltérő típusokból egyébként nincs hiány: például választhatunk egyedi tulajdonságokkal bíró lábakat, a karokat pedig ha úgy tetszik, lecserélhetjük akár gyorstüzelésű ágyúkra is. Az egyes alkatrészek színét megváltoztathatjuk, és ezt a nem mindennapi összhatást fokozzák még a különböző emblémák, amikkel „felmatricázhatjuk" gépeinket. A rendelkezésünkre álló fegyverarzenált is többféleképpen használhatjuk: felpakolhatjuk a masina elején, hátulján és az oldalán lévő felfüggesztési pontokra. Egyetlen nagy baj van az egésszel: minden iszonyú drága, tehát nagyon sokáig kell játszanunk ahhoz, hogy mindenből a legjobbat vehessük meg.







MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Rengeteg küldetés	MSG. Earth Federation Vs. Zeon – *Bandai*	GRAFIKA 65	68
Részletesen tuningolható robotok	Armored Core 3 – *From Software*	HANG 90	
Nagyon jó hangok	Armored Core 2 – *From Software*	SZAVATOSSÁG 75	

ELLENE

- Gyenge grafika és irányítás
- Nem túl változatos helyszínek
- Túlságosan nehéz

4 játékos NTSC WWW.ARMOREDCORE.AGETEC.COM



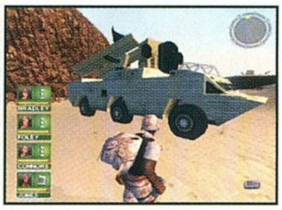
↗ A sivatagban minden csepp folyadék ritka kincs...

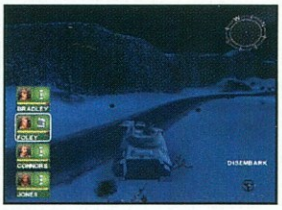


↗ Szálem! Megjöttünk...



↗ Jó ebédhez szól a NATO







■ Bagdad ég és Te kenyeret kensz, a zárt ajtón át bejön az ENSZ!



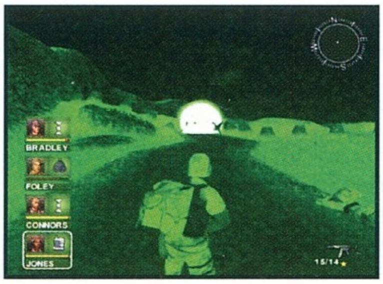
CONFLICT DESERTSTORM

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** TAKE 2 INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** SCI/PRIVOTAL GAMES **MEGJELENÉS** 2002.09.13. **PAL**

Szaddam Husszein hadserege 1990. augusztus 2-án rövid idő leforgása alatt elfoglalta Kuvaitot. (Ez a nap azóta nemzeti ünnepnek számít Irakban, a Felhívás Napjának nevezik). Hat nappal később az USA kihirdette a Sivatagi Pajzs hadműveletet (az elnevezés embargót és katonai blokádot takar), az ENSZ pedig ultimátumra szánta el magát: az iraki erőknek 1991. január 16-ig ki kell vonulniuk a megszállt területekről, különben bevetik a NATO hadseregét. Jellemző a fél évig tartó totojázás, mint ahogy az iraki reakció is – eszük ágában sem volt hazamenni. A határidő lejártának napján, pontban éjfélkor az amerikai és a szövetséges erők megkezdték azt a hadműveletet, amely később Desert Storm, azaz Sivatagi Vihar néven került be a történelemkönyvekbe. Elkezdhetnék filozofálgatni azon, hogy vajon mennyire csipkedte volna magát az ENSZ és a NATO, ha nem a világ egyik legnagyobb olajtermelő országáról van szó, hanem egy koldusszegény, harmadik világbeli államról – de nem teszem, mert nem ez a feladatom. (*Nem szükséges filozofálni. A jugóknak nincs olaja, hagyták is őket két-három évet őrjöngeni, hogy legyen mit adnia CNN-nek – a szerk.*)

A Conflict: Desert Storm természetesen a bevezetőben említett események idején és helyszínén játszódik, stílusát tekintve pedig kommandós akciójáték. Négyfős osztagunk alaposan hozzájárul majd Husszein hajának deresedéséhez: különböző mentő-, szabotázs-, és támogatóakciókat kell végrehajtanunk az iraki hadsereg ellenében. Kezdésnél kiválaszthatjuk, hogy a jenki Delta Force, avagy a brit SAS-különítmény tagjaként indulunk bevetésre – de abszolúte semmi jelentősége, hogy kivel vagyunk, a feladatok, a helyszínek, a történet és a fegyverek, sőt még a katonák neve is ugyanaz mindkét esetben (az eltérés annyi, hogy az uniformisok némiképp másként festenek).

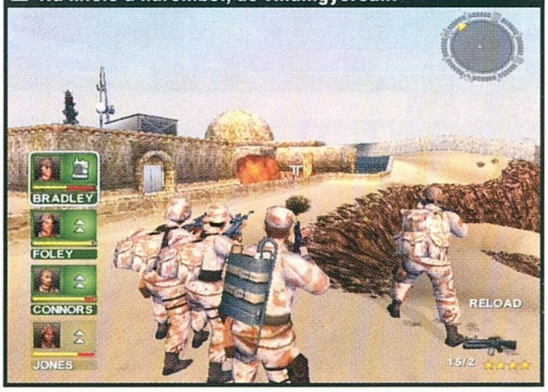
A parancsnokkal, Bradley-vel kezdjük a küldetéssorozatot, és első feladatunk fogságba esett bajtársunk, Foley megmentése. A második küldetésnek már együtt vágunk neki, helyszínén találkozunk Connorsszal, és a harmadik feladatban lesz végre teljes a csapat: csatlakozik hozzánk Jones is, és a négyes innentől kezdve együtt hajt végre minden akciót. Az egyes katonák egy-egy fegyvertípus specialistái, és a negyedik feladattól kezdődően szükség is lesz minden tudásukra. A teljes játék tizenöt küldetésből áll, és a nehezebb feladatok – a terep felderítésével és az elhalálozásunk miatti többszöri nekifutással együtt – igencsak időigényesek. Egy küldetés több (három-négy) részfeladatra oszlik, a teljes misszió pedig akkor sikeres, ha ezek mindegyikét megoldottuk. Az elvégzésük sorrendje tetszőleges, de persze nem árt az olyan apróságokra odafigyelni, hogy ugyan ne azt a hidat robbantsuk fel az első öt percben, amelyen keresztül majd el kell menekülnünk. Nagy ügyesen úgy tervezték meg a pályákat, hogy a kezdő landolási (vagy megérkezési) helyszín a térkép ellenkező pontján legyen, mint ahol a küldetéstbefejezhetjük, sőt a harcfeladat is többnyire olyan, hogy a kanyonok, avagy az épületek és kerítések által szabdalt pályát szinte teljes egészében át kell fésülnünk. Az első pár küldetésben jobbára mentőakciókat hajtunk végre (többek közt még Kuvait emírjét is ki kell menekítenünk a megszállt fővárosból), majd SCUD-rakéta vadászat következik. Nem sokkal később kilövik a szállítóhelikopterünket, és addig kell tartanunk magunkat a túlerővel szemben, amíg meg nem érkezik a segítség. Végül pedig tankot vagy katonai dzsipet vezetve átmegyünk akcióhősbe, és elnéptelenítheljük a Tigris és az Eufrátesz völgyét.



Az irányítás tökéletesen kézreáll. Alapvetően külső kameraállásból látjuk katonánkat, aki fut, oson, guggol és kúszik – ahogy azt egy vérbeli kommandóstól el is várja az ember. Éppen aktuális fegyverük alapállásban automatikusan célra tart, ami óriási segítség, ugyanis az analóg karral meglehetősen körülményes lenne a sokszor szinte csak egy pontnak látszó ellenfelet precízen eltalálni. A belső nézet akkor lép életbe, ha manuálisan szeretnénk célba venni valamit vagy valakit. Ilyenkor megjelenik egy szálkereszt, a kamera pedig ránagyít a célra. Ez mindenkinél előhozható, nemcsak a mesterlövészünknél, és sokszor alkalmaznunk is kell, főleg, ha egy messzebb lévő ellenfelet akarunk leszedni.

Kommandósaink felszerelése meglehetősen széleskörű. A csendes gyilkolás eszköze a kés (amelyet csak hátulról az ellenfél mögé lopakodva érdemes használni), nagyobb csapatok ellen ott a gránát, a zárt terekben pedig jó szolgálatot tesz a hangtompítós pisztoly. (A puszta kezes harc kimaradt a játékból.) Az általános felszereléshez tartozik még a távcső és az elsősegélycsomag, és ha a küldetés a napszállta után is tovább folyta-

↘ Na kifelé a háremből, de villámgyorsan!





↗ A napfényes Kuwait városa. A legtöbb utazási iroda ezt ajánlja!



↗ Ez a felállás védekezésnél korrekt lenne - a baj az, hogy támadnunk kell...

AZ UTOLSÓ HELYEZETT FIÚCSAPAT AZ IRAKI SLÁGERLISTÁKON



BRADLEY

A csapat vezetője, kőkemény parancsnok, aki feltétlen hűséget vár el embereitől. Kiválóan kezeli a különböző pisztolyokat és karabélyokat, más fegyvert ne is nagyon adjunk a kezébe. Különleges kiképzése révén őt használjuk, ha tüzérségi támogatást kérnünk rádión, és az ő feladata a légicsapások előtti lézeres célpontbemérés is.



FOLEY

Az akadémián maximális pontszámmal végzett mesterlövész, Bradley testi-lelki jóbarátja. Oktatói szinten kezeli nemcsak a NATO, hanem a világ szinte összes távcsöves puskáját. Értelemszerűen őt kell bevetni, ha a távolból, csendben és gyorsan szeretnénk végezni valakivel – különös tekintettel az ellenséges tisztekre.



CONNORS

A csapat Ramboja, csak egy kicsit élethűbb kiadásban (ő ugyanis meg tud halni). M60-as gépfegyverével piszok nagy rendet tud vágni az ellenség soraiban, kiválóan fedezi a többieket, bár távolra kevésbé hatékony. A páncélököl és a kézi rakétavetők mestere, sokkal biztosabb találati aránya miatt szinte kizárólag őt javaslom tankok és páncélautók elleni harchoz.



JONES

Utászunk és robbantási szakértőnk. Egyedül ő képes a csapatból sikerrel a levegőbe repíteni bármely objektumot, legyen szó akár rádióállomásról, SCUD-rakétaállásról vagy egy mobil légvédelmi ágyúról. Érdekes mód, feneketlen hátizsákjában mindig szorul hely néhány tankelhárító aknának is. Közelharcban nem túl erős, de hangtompítós géppisztolya nem is csődít nagyobb tömegeket köré. Szanitéci képességei a legjobbak a brigádból.

tódik, kapunk éjjellátó-készüléket is. Ezeken kívül mindenki rendelkezik a specialitásának megfelelő fegyverrel (mesterlövészpuska, páncélököl, plasztikbomba detonátorral), és Bradley parancsnok kap néha egy rádiót vagy egy célpontbemérőt is. A speciális fegyvert nemcsak a szakértője használhatja, viszont nem érdemes másra ruházni a használatát (kivéve, ha nincs más lehetőségünk), mert nyilván jóval kisebb hatásfokkal fogja azt forgatni, mint eredeti tulajdonosa.

Ugyebár csapat vagyunk – és a frontvonalon, nem pedig egy ócska akciófilmben, ahol csak rátesszük a kezünk a ravaszra, és már szólnak is a fanfárok: megpusztult minden ellenfél, és miénk a bögyös főhősnő szíve. Ennek szellemében összhangra lesz szükség embereink közt. Egy gombnyomásunkba kerül váltogatni az emberek közt, és egyszerűbb parancsokat is osztogathatunk. Megadhatjuk azt, hogy ki kövessen minket (bárki lehet ilyesféle ideiglenes „parancsnok"), és melyikük maradjon a helyén, vagy mondjuk egyszerre leguggolhatunk, illetve földhöz lapulhatunk akár az egész csapattal is. Az általunk éppen nem irányított katonák mesterséges intelligenciája egyfelől jó, mert ha felbukkanó ellenfelet látnak, azonnal tüzet nyitnak rá és nagyszerűen fedeznek is minket – másfelől viszont rossz, mert arra már nem képesek, hogy önállóan is fedezékbe húzódjanak. Jó pont, hogy ha távolról hívjuk őket, megtalálják a hozzánk vezető legrövidebb utat, még egy város utcarendszerében is, viszont az útjukba kerülő ellenfeleket nem szokásuk kikerülni. A csapatmunkához tartozik, hogy bármilyen felszerelési tárgyat átadhatunk a másiknak, ha az éppen szűkölködik benne, habár a legtöbbször használt funkció szokás szerint sebesült társunk gyógyítása lesz.

Egy teljesített misszió végeztével embereink rangot lépnek és dicsőségérmeket kapnak, a külsőségeknél azonban jóval fontosabb, hogy harci tapasztalatokat is szereznek, ezáltal pedig nő a fegyverhasználat képességük. Egy veterán katona nagyobb találati arányának köszönhetően pedig sokkal lazábban intéz el egy ellenséges szakaszt. A program részletes statisztikát vezet a megölt ellenfelek, kilőtt járművek és felrobbantott épületek listájáról is, és még bónuszpontokat is szerezhetünk (például ha sikerült néma csendben kinyírni valakit).

A környezet nem nevezhető túlságosan interaktívnak, de a fontosabb részletekre azért kellő hangsúlyt fektettek. A különböző tartályok, hordók és teherautók találat esetén felrobbannak, amit ki lehet használni, ha egy csapat ellenfél tartózkodik a közelükben. Ha megtisztítottunk egy géppuskafészket, bemászhatunk a lövész helyére, és a viszonylagos fedezékből tüzelhetünk az ellenfelekre, míg el nem fogy a lőszerünk. Vezethetünk járműveket is, ahol meghatározhatjuk, hogy négy fickó közül ki lesz a sofőr, és melyik kezelje a géppuskát és a rakétavetőt. Nagy szívfájdalmam, hogy ez kizárólag akkor működik, ha a küldetés kezdetekor járművel indulunk – azaz az ellenség teherautóit nem használhatjuk. Meglehetősen távol áll a valóságtól, hogy lelőtt ellenfelek semmilyen felszerelést vagy fegyvert, esetleg kódkártyát nem hagynak maguk után, ehelyett ezeket csak úgy elszórva találjuk a pályákon, épületekben, lőállásokban, de akár a sivatag közepén is rájuk lelhetünk. Realisztikusabb lett volna, ha mindezeket hullarablással szereznénk meg, főleg annak tükrében, hogy az ellenség fegyverei pontosan olyan jól használhatók, mint a kezdetben kéznél lévők (gyakran nem is teljesíthető a küldetés ezek nélkül).

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája ugyanolyan kétes érzéseket kelthet bennünk, mint saját embereinké. A jó oldala a dolognak, hogy ha nagy ramazurit csinálunk, akkor bizony odacsődülnek és kezdődhet az adok-kapok – a rossz pedig az, hogy mindezt elég fejetlenül teszik: ahogy meglátnak elkezdenek felénk rohanni és lőni (kivéve, ha fedezékből lőnek). Ha oldalirányból védve vagyunk, nincs is más dolgunk, mint lőállásba helyezkedni és tüzelni mindenkire, aki csak a látószögünkbe kerül, ő dolguk meg az, hogy hulljanak, mint ősszel a legyek. Soha nem tapasztaltam, hogy tudatosan a hátunkba kerültek volna, vagy a nyílt terepről fedezékbe húzódnának, bár sokszor fél térdre ereszkedve, vagy hasmánt tüzelnek ránk. A legkellemetlenebb ellenfeleink minden bizonnyal a tankok és a páncélautók lesznek. Csak páncélököllel lehet őket kilőni (extra esetben néha segítségül hívhatjuk a légierőt), és ha ezzel nem rendelkezünk, jobb, ha villámgyorsan lelépünk, mert egyetlen ágyúlövés hidegre teheti akár az egész brigádot.

Kommandósaink animációja jól sikerült, és bár meg sem közelíti Solid Snake lopakodásának részletességét, ide ez is tökéletesen elegendő. Az ellenfelek mozgáskultúrája már egy fokkal puritánabb, de még ez sem túlságosan szembeszökő. Ami viszont igazán pocsék: az a környezet. A városokban még csak-csak elmegy a díszlet, de a külső területek már a végletekig üresek. Tudom jól, hogy Irak és szomszédai nem zöldellő erdeikről ismertek és a sivatagi táj nagyjából olyan izgalmas, mint egy brazil sorozat román szinkronnal, de egy játékban ez akkor is nagyon sivár. És ez nemcsak a külső terekre igaz: az épületek belsejéhez képest egy hajléktalanszálló is olybá tűnhet, mint a Hilton elnöki lakosztálya. Az pedig végképp felidegesített, hogy időnként még szaggat is, noha ennek a grafikának a megjelenítése nem lehet különösebben megterhelő a PS2-nek. A zene nem valami nagy durranás, a hanghatásokkal nem volt különösebb problémám.

Mindezek ellenére talán nem véletlen, hogy szeptember végén, pár nappal a megjelenése után a program a legjobban fogyó játék lett az Egyesült Királyságban. Én is eltekintettem a szomorkás látványtól, és így nagyon jól szórakoztam vele, méghozzá hosszú időn keresztül, ugyanis már könnyű fokozaton is van egy pár izzasztó küldetés. Aki szereti a háborús akciójátékokat, szerintem nagyon jól ellesz vele egy darabig. A nagy kérdés az, hogy mennyire tett jót neki, hogy az USA-ban nagyjából a SOCOM-mal egyidőben jelent meg – mert az bizony jóval látványosabb.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Jól működik a csapatmunka
- Könnyű kezelhetőség
- Kellően nagy a kihívás

ELLENE
- Lecsupaszított grafika
- A felszerelések megszerzése nem valami élethű
- Az AI hagy némi kívánnivalót maga után

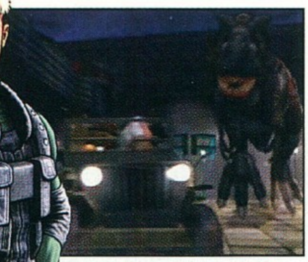
PEREPUTTY
- U.S. Navy Seals
  SCEA
- Commandos 2
  Eidos
- Conflict: Desert Storm
  Ubi Soft

2 játékos PAL WWW.SCI.CO.UK

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	60
HANG	71
SZAVATOSSÁG	82

ÍTÉLET
74









↘ A magas fű természetesen a raptorok vadászterülete

■ Interdimenzionális dinóvadászat

DINOSTALKER

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2002. 09.11. **NTSC** 2002. 09. 20. **PAL**

Mi történik akkor, ha egy fénypisztolyos játékot egy FPS-sel ötvöznek? Nos a válasz két szó, ami úgy hangzik, hogy Dino Stalker. Egy játék, ahol nem csak lőni kell, hanem menni és lőni. (Jelentős előrelépés!) Aki játszott valamelyik Resident Evilből készült Gun Survivor játékkal, az már nyilván képben van, elvégre ez a játék nem más, mint a cég másik túlélő horror sorozatának, a Dino Crisisnek a Gun Survivor változata – Japánban ezen a címen is adták ki. A sztori tulajdonképpen kapcsolódik is a Dino Crisishez, noha ezt a kezdő képsorokból aligha mondaná meg bárki is.

1943-at írunk, Európában dúl a II. világháború. Az Atlanti-óceán felett heves légi csata alakul ki, melyben Mike Wired hadnagy P-51-ese végzetes találatot kap. Mike-nak sikerül katapultálnia, azonban úgy tűnik, az ellenség mindenképp a halálát akarja, s már célba is vette az egyik gép. Ekkor géppuskaropogás hallatszik, majd hirtelen erős fény vakítja el emberünket, s mikor felpillant, már nincs sehol sem a háború, nincsenek sehol sem repülőgépek… Nem, nem arról van szó, hogy meghalt, hiszen még mindig zuhan – épp csak ki tudja, hogy hova került. Minden megváltozott, s a távolban különös „madár-raj" bukkan fel, majd újabb meglepő fejleményként hirtelen egy ultramodern puska terem hősünk kezében, és egy olyan digitális óra hurkolódik a másik karjára, ami 1943-ban aligha létezett. Szóval nyomban sejteni, hogy valami nem hétköznapi dolog történt. Még rosszabbat sejtet, hogy időközben fény derül a közeledő „madarak" kilétére: egy csapat Pteranodon nézi emberünket madáreleségnek, amely tényt igen kevéssé tartja mulatságosnak, aki tudja, hogy a Pteranodon egy dinoszauruszfajta, 6-7 méteres szárnyfesztávolsággal…

Nincs mit tenni: hősünk még ott a levegőben beüzemeli a vadonatúj fegyverét, s ejtőernyőzés közben vidáman puffogtathatunk a szárnyas őshüllőkre – ez a Dino Stalker első pályája. Itt még egyébként minden a hagyományos módon zajlik: egyszerűen csak célozni kell és lőni – noha már itt is lehet körbe forgolódni.

Leérkezve a földre, a második pályán kezdődik aztán az „igazi móka": nem elég, hogy céloznunk kell, de még a továbbvezető utat is magunknak kell megtalálnunk. Na jó, azért annyira nem nehéz a dolog, lévén nem túl széles és egyirányú a pálya, ráadásul a mozgásérzékelőnk képernyőjén jelölve is van az útirány. Igen sűrű dzsungelben harcolhatunk a túlélésért, noha az erdő meg is ritkítható, ugyanis a játékban nem csak a dinók, hanem minden egyéb is szétlőhető. Technikailag mindez tök jó: szépen kidőlnek a fák, apró kavicsokra robbannak szét a kövek – más kérdés, hogy elég hülyén fest, amikor egy szimpla puskalövéstől gyökerestül fordul ki egy öles fa. Mindenestre szükségünk lesz a fegyverünk pusztító erejére, mert a harmadik pályán vadvízi túrára vállalkozunk, és a magasban elsuhanó szikláknak valahogy mindig úgy támad kedvük leomlani, hogy a fejünkre pottyanjanak. A baleseteket megelőzendő tehát minden gyanús kiszögellést le kell faragnunk, s hasonlóképp kell eljárnunk a hullámok közül előbukkanó zátonyokkal is. Mindeközben persze azért a dinók sem hagynak nekünk nyugtot: a vízből legalább olyan nagy elánnal ugrálnak ki, mint ahogy tették azt a bozótosokból. Még szerencse, hogy a csónakot nem fogja a golyó, így attól nem kell tartanunk, hogy egy félresikerült lövés után elsüllyedünk.

A csónakázás után egy érdekes sivatagba érkezünk, ahol többek közt az amerikai szabadságszobor kandikál ki a homok alól, és ez egyre jobban összezavarja hősünket. Magyarázatot azonban majd csak akkor kap, amikor utoléri azt a lányt, akit még a dzsungelben pillantott meg, s akivel együtt menekül tovább egy dzsipbe pattanva. Pola, a csinos barátnő természetesen tudja, hogyan juthat Mike haza. A kavarodás hátterében egy 2009-es kísérlet áll, ami balul sült el. Megsérült a krétakori ökológia, és ezzel az emberiség bölcsője is veszélybe került. Hogy elkerüljék a katasztrófát, egy olyan jövőbe teleportálták át a krétakori vadállatokat, aminek a flórája hasonló az övékéhez, s ahonnan a terv szerint a hiba helyreállítása után vissza kellett volna térniük a saját idejükbe – csakhogy hiba csúszott a számításba. Az időutazást irányító számítógép „megbolondult", s a dinókat nem haza, hanem az ún. hyper térbe küldte. Hogy ezek után hogyan kerül egy II. világháborús pilóta a hyper térbe, azt inkább nem folytatom – szerintem így is elég nagy zagyvaságnak tűnik ez az egész. Ugorjunk inkább a játékélmény kielemzéséhez!

A dinók intelligenciája és agresszivitása természetesen attól függően változó, hogy milyen szinten játszunk – easy fokozaton például csak nagyon ritkán támadnak hátulról. Az állatok

↘ Mesterlövészpuskával garantált a fejlövés



↘ Ezt a T-Rexes jelenetet mintha már egy filmben is láttam volna





↘ Már csak azért is megérdemli, hogy fejbelőjem, mert így néz ki





animációja elég jól eltalált, leszámítva azt az esetet, amikor mondjuk a dzsungelben egy fának ütköznek, és helyben kezdenek járni. Egy lövöldözős játékban az sem árt, ha az ellenség sérülési zónákra van bontva, amiről nem feledkeztek el a játék alkotói. A víz alól előbukkanó Plesiosaurus esetében például lehet lőni a „kilométer hosszú" nyakat, de az a lövész, aki a dió nagyságú agyat találja el, jóval hamarabb végez. Márpedig a gyorsaság nem árt, hiszen a dinók csapatban támadnak, úgyhogy nincs idő az egyes példányokkal szöszmötölni. Az őslények természetesen széles skálában tűnnek fel: az apró Compsognatusoktól kezdve a T-Rexig mintegy kilenc eredeti típust számolhatunk össze, plusz még egyet, ami a játékhoz lett kitalálva.

Emberünk alapfegyvere kifogyhatatlan lőszerrel rendelkezik, de egy jobb fénypisztolyos játékból nem hiányozhatnak a felvehető másodlagos fegyverek sem, melyek lőszere persze véges. A Dino Stalkerben géppisztolyt, shotgunt, rakétavetőt és egyebeket is begyűjthetünk, melyek hatásfoka jól érezhetően különböző. A Magnum például akkorát üt, hogy hátrahőkölünk tőle, és mire újra célozhatunk vele, talán már nincs is a látóterünkben a célpont – hacsak el nem találtuk, és ottmaradt kifeküdve. Van egy villámfegyver, ami tömeges támadók esetén kiváló eszköz: ha egyetlen dinót is eltalálunk, akkor az továbbítja az elektromos töltést a szomszédjai felé, az pedig még tovább – jura kori eszterlánc. Kár, hogy egyszerre csak egy speciális fegyver lehet nálunk, s ha egy újat felveszünk, azzal a régit el is dobjuk. (Ráadásul ha netán vissza akarnánk térni a régire, azt már nem találjuk a földön.)

A speciális és a normál fegyverünk között a C gombbal (avagy Körrel/Négyzettel) váltogathatunk, de újabb érdekessége a játéknak, hogy mesterlövésznek is beállhatunk. Az A+B gomb folyamatos nyomva tartása (irányító esetén a Háromszög) hatására egy távcsőbe nézünk bele, mire a fénypisztoly elveszti a szerepét, s egy célkeresztet kell ráállítanunk a kinagyított célpontra.

A fegyvereken kívül más cuccok is az utunkba akadnak, melyeket szépen bepakolhatunk tárgylistánkba – több is elfér nálunk, úgyhogy gyűjtögethetünk szorgalmasan. Elsősorban életmentő kellékeket találunk: az elsősegélyládákkal feltámaszthatjuk önmagunkat (ergo ez olyan folytatási lehetőségként funkcionál, aminél nem kerülünk vissza a pálya legelejére), a gyógyszerekkel regenerálhatjuk az erőnket, az ellenszérumokat bevéve pedig gyógyíthatjuk magunkat, ha netán mérgezés tüneteit mutatjuk. Más eszközök ugyanakkor a játékmenetre vannak hatással: az ampullákkal a kombózásra kapott határidőt tolhatjuk kijjebb (ha adott idő alatt egymás után gyilkoljuk a dinókat, az pontot ér), a Bullet Powerup ikonokkal a lövéseink hatásfokát növelhetjük, a tachion részecskék pedig, amik ugyebár az időutazáshoz szükségesek, a küldetésünkhöz kapott időt növelik meg.

Arra nem árt figyelni, hogy nemcsak a földön hevernek hasznos cuccok, hanem a dinóktól is el lehet venni dolgokat. A kisebb eszközöket nyilván lenyelik, mert gyakran láthatjuk, hogy egy-egy dinó felkapja a nekünk odakészített fegyvert, és megpróbál elsomfordálni vele. Sőt mi több, vannak olyan szemtelen egyedek, melyek a hátizsákunkból is ellopnak ezt-azt – bár legalább ilyenkor nem a tarkónkba harapnak. A tárgyakhoz egyébként muszáj odasétálnunk, mert ha beléjük lövünk, azzal csak megsemmisítjük őket. Csak egy kivétel van: a tachion részecskéket lövéssel is aktiválhatjuk.

Guncon 2 stukker nélkül a Dino Stalkert nem nagyon érdemes játszani, noha paradox módon pont így lesz az irányítás az egyik legfőbb hátulütő. Ahhoz ugyanis, hogy a mozgás mellett oldalazni is tudjunk (ami ugyebár minden FPS-nél alapkövetelmény), használnunk kell az A/B gombokat, nem is szólva a speciális fegyverre való váltásról, amihez a markolat alján a C gombot kell benyomnunk. A pisztolyon tehát a Selecten kívül minden gomb valami funkciót tölt be, így nem tehetjük meg azt, hogy az egyik kezünkkel alátámasztjuk a másikat – márpedig 10-20 perc után igencsak elfáradunk, ha folyamatosan magunk elé kell tartanunk mindkét kezünket. Sajnos olyan mód pedig nincs, hogy az irányítóval mozogjunk és a pisztollyal lőjünk (mint a Time Crisis 2-ben). Illetve van, csakhogy ezt egy kétjátékos ún. „Duo Team" módnak rakták be, amit viszont meg kell előbb nyernünk a normál fokozat teljesítésével… Még szerencse, hogy minden pálya után menthetünk, így tehát van idő kipihenni a fáradalmakat. A kamerakezelést szintén szerencsés módon oldották meg. Amikor ránk ugrik egy dinó, a kamera felnéz a ránk leselkedő veszélyre, mely roppant bölcs megoldás, elvégre arra már végképp nem marad elég ujja a játékosnak, hogy még le/fel is nézelődjön.

A grafika nem eget rengető, de nem is rossz. Talán csak a lángszóró néz ki bénán, ami alig csak egy kis füstöt ereget, s nagyon vékony sávban szórja a lángokat. No meg – hogy a hangzást is szapuljuk kicsit – az is hülyén veszi ki magát, hogy a töltényhüvelyek csilingelnek a porban. Ráadásul úgy csilingelnek, mintha a télapó járna arra… Persze olyan játék aligha létezik, aminek egyetlen részletébe sem lehet belekötni, úgyhogy ha az összképet vesszük alapul, akkor a játék nagyjából rendben van. Csak ne lenne olyan irtózatosan rövid. Minthogy üzemmódok vagy extra játékok nincsenek benne, csupán egyféleképpen lehet végigvinni, és az bizony nem tart sokáig.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK

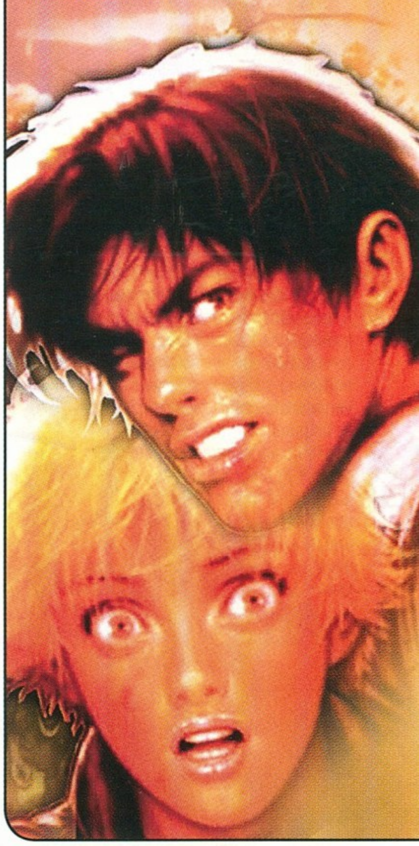
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott *Dino Stalker* (PS2) játékot sorsoljuk ki:

MELYIK JÁTÉKHOZ KAPCSOLÓDIK A DINO STALKER SZTORIJA?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. november 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Dino Stalker-játék'. A játékban a 2002. november 11-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.





MELLETTE
- Nem csak lőni, hanem menni is kell
- Sokféle dinó
- Érdekes fegyverek

ELLENE
- Elképesztően rövid a játék, mindössze hét pálya
- Nincsenek extra üzemmódok
- Csak bónuszként van kombinált irányítás

PEREPUTTY
- Time Crisis 2 – *Namco*
- Dino Stalker – *Capcom*
- RE CV Gun Survivor 2 – *Capcom*

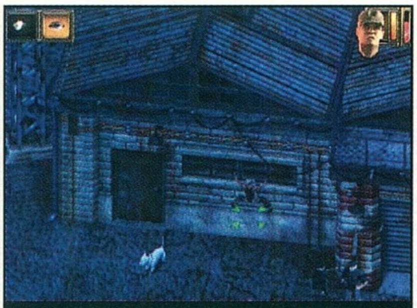
1 játékos | PAL | WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	60
SZAVATOSSÁG	10

ÍTÉLET: 70

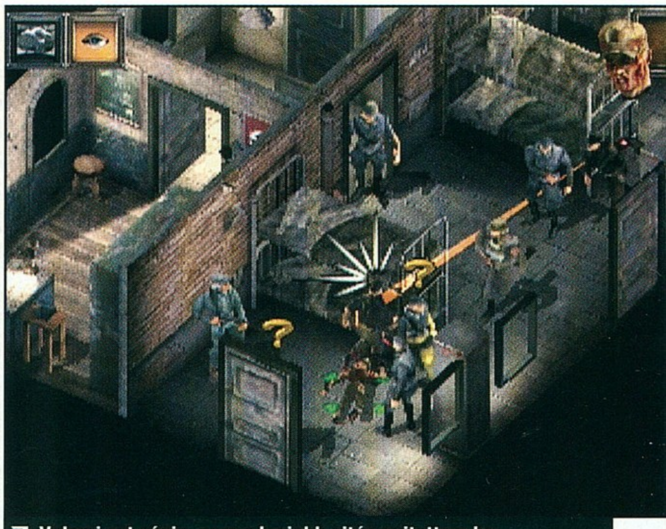

↗ Natasha bájait éhes tekintetek kísérik


↗ Aha, a jenkik még Pókembert is bevetik!








↗ Valami azt súgja, nem a legjobb ajtón nyitottam be...

■ **Élőben sem lehetett sokkal könnyebb...**

COMMANDOS2 MENOFCOURAGE

TÍPUS STRATÉGIA **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** PYRO STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.09.13. **PAL**

Nem csodálkozom, ha sokatoknak ismeretlenül cseng a Commandos név – pedig az igazság az, hogy ez már valóban a második része a játéknak. A megoldás roppant egyszerű, az első rész kizárólag PC-n jelent meg, még 1998-ban (amit aztán egy év múlva követett egy küldetéslemez). Mi több, mostani versenyzőnk sem újszülött, az alapjául szolgáló PC-verzió tavaly szeptemberben került piacra, ám az Eidosnál úgy gondolták, épp itt az ideje konzolra is kiadni a programot – méghozzá mindjárt kettőre, hadd üsse meg a guta a PS2- és Xbox-tulajokat is.



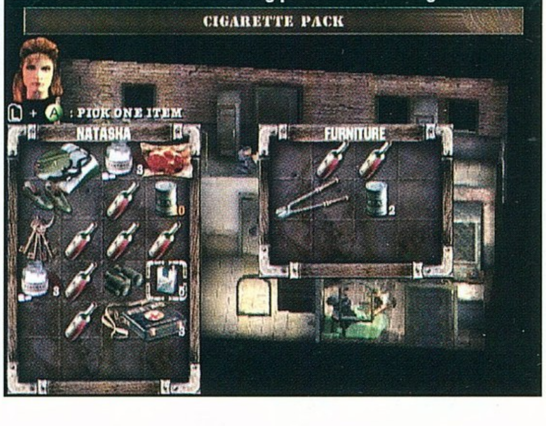
Egy vérbeli stratégiai-taktikai játékhoz lesz szerencsénk, amely tényleg alaposan meg fog izzasztani minden leendő játékost. Az időpont a második világháború, közelebbről 1941 – a Harmadik Birodalom és szövetségesei minden fronton győzelemre állnak, Európában egyedül Anglia dacol Hitler hadseregével (a németek ekkor még nem támadták meg a Szovjetuniót). A játék címéből kiindulva nem hinném, hogy hatalmas titkot árulok el, mikor elmondom, hogy egy, a szövetségesek oldalán álló kicsiny speciális osztagot irányítva kell befűtenünk a fritzeknek. Senki se gondoljon azonban őrült lövöldözésre és vad mészárlásra, mert ez itt nem működik. Minekután minden bevetésünk ellenséges terepen (méghozzá főként jól őrzött katonai objektumokban és azok környékén) zajlik, minimum tízszeres túlerőre kell számítanunk. Az alkalmazott taktikák ebből következően leginkább a lopakodás, a csel, a kémkedés és a lesből támadás lesznek – aki fejjel rohan a falnak, vagy hősködik, azt a későbbiekben maximum posztumusz elismerésben részesíthetik. Feladataink Közép-, és Észak-Európába, az indonéz szigetvilágba és Délkelet-Ázsiába szólítanak minket, így igazán változatos környezetben és körülmények között hajtjuk végre az akciókat. Amelyből összesen tíz van, és még csak nem is pusztán fikciók – számos, a valóságban is létező (illetve létezett) helyszín szerepel a terítéken, ilyen például az Eiffel-torony, a hírhedt Colditz várbörtön, vagy a Taiho repülőgép-anyahajó.

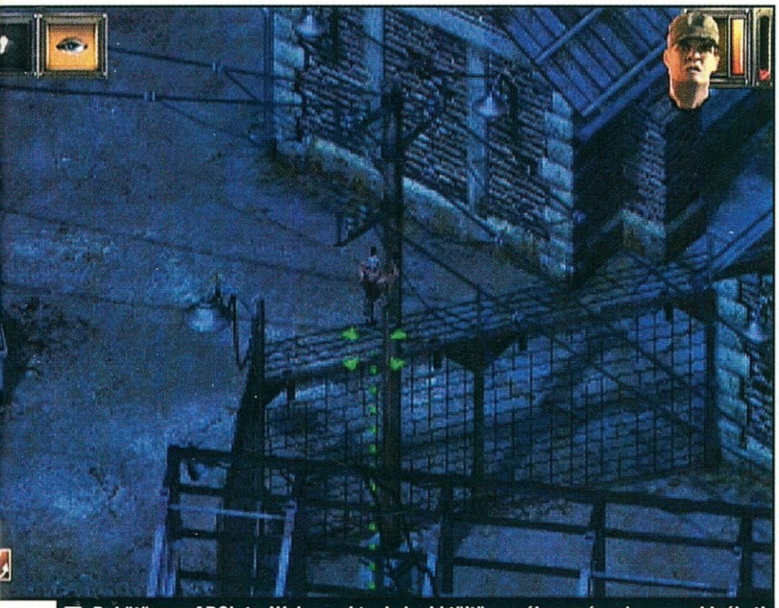
Nyolcféle, különböző feladatra kiképezett személy felett rendelkezünk – bár ez ebben a formában nem egészen pontos, ugyanis még egyet nyugodtan hozzáadhatunk. A +1 szerepét egy Whiskey névre hallgató blöki játssza, aki így pofára egy egész helyre kis bullterrier. A marcona férfiak előtt ismerkedjünk meg a banda Natasha névre hallgató – és egyedüli – nőtagjával. Ő elsősorban nem testének erejét, sokkal inkább annak adottságait használja elsősorban. A srácok közt van egy zöldsapkás gyilkológép, egy robbantási szakértő, egy tolvaj, egy könnyűbúvár, egy kém, egy ügyes sofőr, egy fegyverszakértő-szerelő és egy mesterlövész, a kutya pedig az üzenethordó szerepét fogja eljátszani. A származást tekintve elég vegyesvágott a brigád: két angol és két amerikai, egy francia, egy ír és egy ausztrál tagja van a csapatnak – Natasha és Whiskey

↘ Színpompás tűzijáték. Kár, hogy mi is belehaltunk...

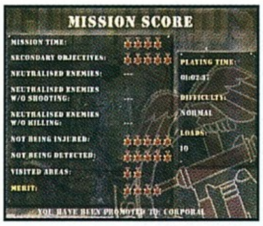


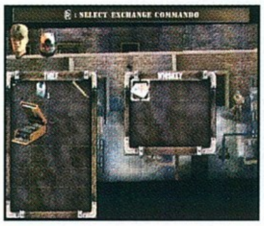
↘ Beleestem a nőbe! Hat üveg pia és öt doboz cigi van nála...





Bekötöm az ADSL-t a Wehrmachtnak, hadd töltögessék szegények a szexvideókat!







Korabeli Reality-show 1941-ből







nemzetiségének megfejtése pedig legyen a Ti első feladatotok. A specialitások részletes ismertetésére itt nincs elég keretünk, de mint az előbbi felsorolásból is látható, szinte minden, egy titkos akcióhoz kellő emberi tulajdonságot lefednek.

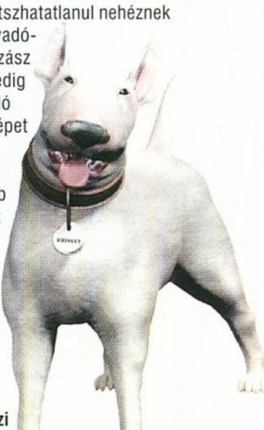
A végrehajtáshoz azonban a lehető legnagyobb összhangra, tökéletes időzítésre és kifinomult csapatmunkára lesz szükségünk. Kétségkívül ez a három kifejezés az egész játék(menet) kulcsa. Az egyes karaktereket ugyanis olyannyira specializálták egy bizonyos tevékenység elvégzésére, hogy bármelyikük kimaradása az akcióból már végzetes hibának számít. Megvilágítanám mindezt egy példán keresztül, és hogy ne is menjünk túl messzire, vegyük a legegyszerűbb küldetést, azaz az első gyakorlópályát. Egy sorompóval és szögesdróttal, valamint néhány silbakoló őrszemmel megerősített német útlezárást kell megtisztítanunk. Először is két őrt kell semlegesítenünk. Ehhez a kezdetben fegyvertelen tolvajjal oda kell csalnunk őket a lőállásba helyezkedő emberünk látómezejébe, aki leszedi őket. A szögesdróton azonban nem tudunk átjutni, ezért a tolvajjal fel kell másznunk a villanypóznára, majd át kell függeszkednünk a pálya másik végére, ahonnan elemelhetjük a drótvágó ollót. Ezt oda kell adni a robbantási szakértőnknek, aki átvágja a drótot, és rögtön elkezd kutakodni az aláaknásított terepen (erre persze azután jövünk rá, ha már egyszer felrobbantunk). Miután hatástalanítottuk az összes aknát, már biztonságban átjuthatunk az útlezáráson – már ha az őrök éles tekintetét elkerüljük. Innentől kezdve némileg szabadabb a kezünk: választhatunk, hogy az imént felszedett aknák újratelepítésével és az ellenfelek azokra csalásával, vagy pediglen lőfegyverrel, netán kézigránáttal szedjük le a maradék öt katonát. Egyedül egyik sem fog menni, amíg valaki dolgozik, addig a másiknak kötelező fedeznie. És mindez csak a legegyszerűbb feladat, egy aprónak számító pályán – az igazi megmérettetésekben tízszer ekkora terepen, húszszor ennyi német katona között kell laviroznunk, hat-nyolc elsődleges és ugyanennyi másodlagos, no meg egy pár bónusz célt teljesítve. Nem minden esetben áll rendelkezésünkre mindegyik emberünk, sőt, a legtöbb esetben nem – de mindig elégnek kell lenni az emberállománynak az adott feladat elvégzésére.

Az ellenséges katonák kijátszása nem egy egyszerű feladat, lévén a mesterséges intelligenciájuk nagyszerű. Van olyan őr, amelyik kötött útvonalon mászkál, van amelyik egy helyben strázsál, van olyan katona, aki éppen magányosan dohányzik vagy egy társával beszélget, netán épp valami szerkezetet buherál. Egy dologban azonban mindegyik megegyezik: egyik sem vak – és nemcsak néznek, látnak is! Külön opció van arra a programban, hogy egy kiválasztott katona látómezejét megjelenítse a képernyőn (sajnos egyszerre csak egyét). A látómező egy élesebb és egy tompább szegmensből áll. Az elsőben mindenképp észrevesznek minket, és azonnal el is kezdenek üldözni, amellett az apróság mellett, hogy ha lehetőségük van rá, még a többieket is riadóztatják. A távolabbik, tompább zónán kúszva vagy álruhában (no meg némi szerencsével) épségben átjuthatunk. A program meghazudtolja a méltán népszerű szovjet partizánfilmeket is, mert olybá tűnik, a Wehrmacht nem sorozott be süketeket sem: ha valami zajt csapunk, a hallótávolságon belül lévő katonák elindulnak a zaj irányába (csapdaállításhoz nagyszerűen beválik, sőt eleve alkalmaznunk is kell). Ezen kívül figyelemelterelésnél a hétköznapi katonacsalogató módszerek jöhetnek számításba: egy ügyesen elhajított doboz cigi, egy jó helyre tett üveg pia legalább olyan vonzerővel bír, mint, hm, egy fekete lyuk. (Ez egy sci-fi párhuzam volt, természetesen.) Ilyesmivel Natasha rendelkezik – és ami azt illeti, peckes sétálgatása magára is vonzza a kocsányon lógó szemeket. Persze csak akkor, ha a német női különítmény szállítmányából kapott magára valami helyre kis konfekciórucit. Nála elfelejthetjük a valahogy így hangzó közmondást: Akinek nem Inge (annak Brünhilda), ne vegye magára. Orgyilkosság, altatótabletták, egy jól irányzott fejre mért ütés vagy egy kábító-injekció – a cél érdekében minden megengedett. Szóval a lehetőségek határtalanok, pusztán figyelnünk, vigyáznunk, gondolkodnunk, a végletekig türelmesnek és óvatosnak kell lennünk – no meg kb. minden egyes katona után, szinte minden percben állást kell mentenünk.

A játék ugyanis piszok nehéz, talán az egyik legnehezebb, amivel életemben találkoztam. A feladatok komplexitása és száma, valamint a pályák mérete sem piskóta, de ezen még túltehetjük magunkat. Az viszont szinte vérlázító, hogy elég egy rossz mozdulat vagy gombnyomás és máris nyakunkon a fél Harmadik Birodalom. Ilyenfajta hibát pedig viszonylag könnyű elkövetni. Az alap ugye egy PC-s játék volt, ahol az egérirányítás mellett ott van a 101 gombos billentyűzet, jó néhány beépített paranccsal (mind az akciókat, mind a kameramozgatást illetően). A készítőknek ezt kellett valahogyan hozzáidomítani a tíz gombbal, két analóg karral és egy D-paddel rendelkező kontrollerhez (PS2-nél dettó ugyanez a helyzet). Ami azt illeti, a lehetőségekhez képest logikusan és jól oldották meg a feladatot (sokkal jobb alternatívát én sem tudnék javasolni), a gond azonban ott van, hogy az ember hajlamos a nagy izgalmak közepette mellé nyúlni – ami mondjuk egy véletlenül elsülő pisztolytól egyenesen a következő állásvisszatöltésig vezet (a kiindulástól a végkifejletig közben hangos és roppant obszcén kifejezések hagyják el a t. játékos habzó száját). Ezer szerencse, hogy jó gyorsan tölt a program… Amúgy az, hogy jó az irányítás, egyáltalán nem ekvivalens azzal, hogy egyszerű is lenne. Én speciel a gyakorló módon (amikor a tényleges kezelést sajátíthatjuk el) kb. másfél-két óra elteltével jutottam túl, és még most, több, mint húsz óra játékidő után is mellé szoktam nyúlni.

A prezentáció tulajdonképpen csicsás, aprólékosan kimunkált, korhű hátterek előtt, izometrikus nézetben irányíthatjuk embereinket. Különleges grafikai effektekre ne számítson senki, mert nincsenek – mentségükre szóljon, hogy itt nincs is nagyon helyük. Ami viszont van, azt szépen megfaragták: a világító lámpák, reflektorok fényei jól néznek ki, az épületek mind alakjukat, mind méretüket tekintve változatosak, a belső terek pedig részletgazdagok. A játékban szereplő járműveket egytől-egyig eredeti modellek alapján rajzolták meg. A grafikában két dolog nem tetszett. A kisebbik baj, hogy igen apróak a képernyőn megjelenő ikonok – így aki nem SVHS vagy RGB-kábelen keresztül, vagy egy rosszabb minőségű képet adó TV-n nézi a képet, annak igencsak meresztenie kell a szemét. Az már egy fokkal nagyobb gáz, hogy amikor zoomolunk a kamerával (ami sokszor használatos, a színes háttéren ugyanis eléggé elvesznek az apró részletek), a legnagyobb nagyításnál már nagyon pixeles a kép – igaz, ami igaz, technikailag így lehetett megoldani. Ettől függetlenül bántja az ember szemét. A hanghatások és a szinkronhangok viszont olyanok, amilyeneknek lenniük kell.

A Commandos 2-t a stratégia és taktika minden rajongójának tiszta szívből ajánlom, hisz maga a program és stílusa valódi unikum (főleg konzolon) – de néhány feltételhez kötném. Amennyiben nem rendelkezel végtelen türelemmel és tetemes mennyiségű szabadidővel, akkor bele se kezdj, mert garantáltan széttöröd a lemezt. Ennek alátámasztására két apró érdekességet hoznék fel: találtam olyan internetes site-ot, ami azért adott 40%-ot a játékra, mert játszhatatlanul nehéznek ítélte, az egyik mérvadónak számító angolszász oldal a teszthez pedig csakis a két gyakorló misszióból lopott képet (ezen azért kajánul mosolyogtam, én ugyanis jóval tovább jutottam). Nálam ez semmiképpen sem negatívum, pusztán csak azt jelenti: a már készülő Commandos 3-ig biztosan elleszünk vele…



Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Egyedi taktika-stratégia konzolon
- Aprólékosan kidolgozott küldetések
- Nagyon hosszú időre leköti az embert

ELLENE

- Kizárólag birkatürelmű időmilliomosok játéka
- Az irányítást alaposan be kell biflázni
- A közeli kameraállásnál gyenge minőségű kép

PEREPUTTY

- Metal Gear Solid 2 *Konami*
- Commandos 2 *Eidos*
- Conflict: Desert Storm *SCi*

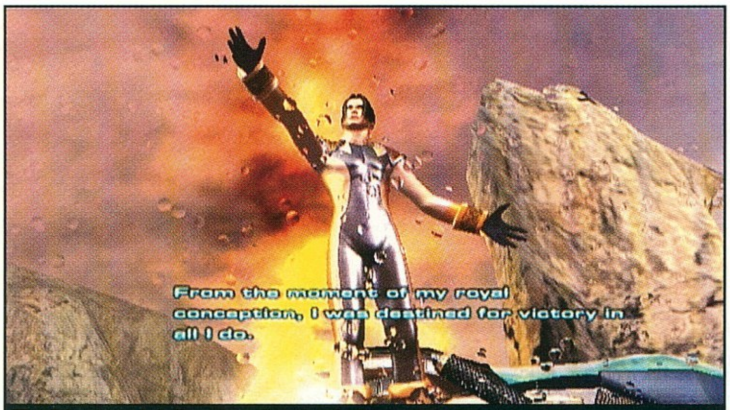
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	72
HANG	77
SZAVATOSSÁG	97

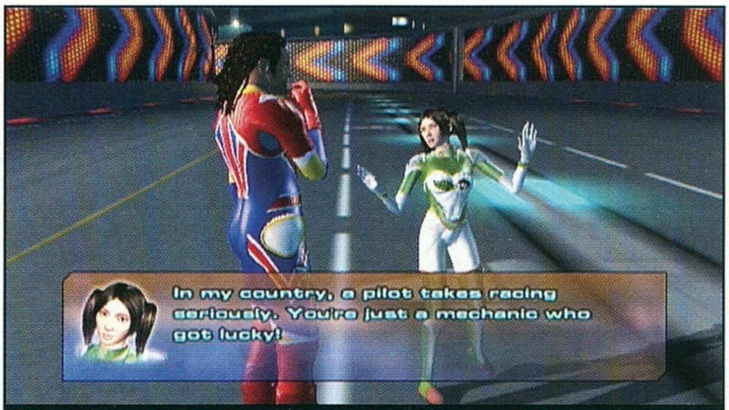
ÍTÉLET

78

1 játékos PAL WWW.COMMANDOSGAME.COM



↗ „Bánatomat dalban mondom eeel..."



↗ Barátok közt: "Figyelj hapsikám, csak akkor szövegelj, ha van ekkora..."



■ **Menjünk a friss lebegőre!**

QUANTUM REDSHIFT

TÍPUS VERSENY **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** CURLY MONSTERS **MEGJELENÉS** 2001.10.04. PAL

A Quantum Redshift tulajdonképpen egy egyszerű, de jól bevált recept alapján készült. A készítők között több olyan embert is találunk, akik annak idején még a Psygnosys csapatát erősítve letették egy versenystílus alapját a Wipeouttal. Ami jött, látott és győzött, mi pedig tátott szájjal álltunk. A Sony nem így tett, hanem szépen felvásárolta a céget, minek következtében az emberek egyik fele maradt, a másik fele pedig új céget alapított Curly Monsters (Göndör Szörnyek) néven. A sikert többen is megpróbálták meglovagolni, és klónok is jelentek meg szép számmal (elég, ha csak az Extreme-G sorozatra gondolunk) – egy viszont biztos: Xboxon ebben a stílusban ez az első próbálkozás.

A Wipeout neve talán már megkondított néhány harangot, de azért csak definiáljuk a dolgot: ez a játék a távoli jövő Forma 1-versenye, némi brutalitással körítve. A sebesség a fizikai határokat súrolja, a gépeket sugárhajtómű repíti, a gumiabroncsokat felváltotta az antigravitációs lebegtető berendezés, a pályák vonalvezetése pedig eleve életveszélyes. A versenyek a fair-play szabályainak teljes mellőzésével folynak, csak az számít, hogy ki hajt át elsőként a célvonalon. A szabályok tehát összefoglalhatók annyiban, hogy nincsenek szabályok, és a játékosok nyugodtan leamortizálhatják egymás versenygépeit is. A játékban 8 (+2 megnyerhető) egymástól jelentősen eltérő pályán versenyezhetünk összesen 16 szereplővel, amelyek közül kezdéskor 7 választható. Mindegyiküknek saját, egyéni lebegő járműve van, és a lakhelyéhez legközelebb eső versenypályán érzi magát a legotthonosabban. Némi történetet is kerítettek a játéknak, habár attól nyilván nem lepődik meg senki, hogy ez kimerül a futamok előtt és után megtekinthető átvezető animációkban, ahol is a szereplők amolyan szappanopera-stílusban anyázzák egymást. Mindenkinek megvan a maga „ősi" ellensége (nemezise), aki miatt benevezett a bajnokságra.

A kezelés a gyakorlott játékosok számára igazán nem okoz problémát. A főmenüben találhatók a különféle versenyzési lehetőségek, melyek közül nyilván a Tournament-módban fogunk a legtöbbet nyomulni, ahol öt nehézségi fokozatban mérhetjük össze tudásunkat a többiekkel. Futamonként öt ellenféllel kell megküzdenünk,

EASTEREGGEK

A játékokban a fejlesztők néha elrejtenek, ún. Easter Eggeket (húsvéti tojás), ami a legtöbbször valamilyen meglepetés, vagy poén szokott lenni. Az első ilyen az Ultra Focal Length, amit a Master bajnokság megnyitása után kapunk, és bekapcsolása után a grafika átmegy olyan nézetbe, mintha a kamera halszem-optikával venné a képet.



↘ Hát aki itt nem nyomja a gázt, az szépen elsüllyed













↗ Az utunkba eső chipeket ajánlatos felszedni

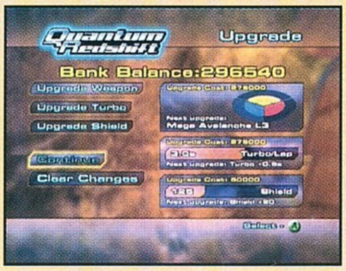


↗ A tartályokon még mindig ott virít a CCCP felirat. Már festékük sincs?

A HAJÓK FEJLESZTÉSE

Minden lefutott menet után fejleszthetjük a hajónk felszerelésén, ha van rá zsetonunk. A fegyverzet és a pajzs fejlesztése sajnos csak megszabott sorrendben történhet (nem célkövetős-extra pajzs-célkövetős), tehát nem választhatjuk meg, hogy melyikre költjük a pénzt. A fegyverek fejlesztésével azok tűzereje növekszik: pl. a célkövetős fegyver első szinten két rakétát, másodikon már négy rakétát lő ki, és itt már akár két célpontra is. Az extra pajzs (Overshield) a normál pajzson felül plusz védelmet biztosít pár másodpercre. Bár ez csak a magasabb nehézségi fokozaton lesz fontos, de a fejlesztése a sorrendiség miatt elkerülhetetlen. A funkciói a következők: az egyes szintű kivédi a támadást (nem lassulunk le), és tölt is valamicskét a pajzsba, a kettes szintű a bekapott találatok energiáját is a pajzsunkba tölti, a hármas szintű pedig visszapostázza a támadást a feladónak!

A következő lehetőség a turbófeltöltő kapacitásának növelése. Minden hajó rendelkezik egy turbóval, ami x másodperc extra gyorsításra ad lehetőséget. A töltet akár tizedmásodperces adagonként is ellőhető, de érdemes vele spórolni, mert bizonyos helyzetekben nélkülözhetetlen lesz a használata (például éles kanyarok utáni begyorsításnál). A kapacitás 0.5 mp-es léptékekben növelhető, természetesen méregdrágán. Az alacsonyabb szinteken érdemes lesz ezt a tulajdonságot fokozottan növelni, mert a harmadik (expert) fokozaton már csak akkor nyerhetünk, ha elegendő turbónk van a többiek legyorsulására. (Mellesleg itt a megnyert futam után már akkora zsetont kapunk, hogy röhögve felfejleszthetjük a többi képességünket.) A kifogyott turbó a célvonal átlépésekor újratöltődik (és csakis akkor!).



A harmadik lehetőség a pajzsunk kapacitásának növelése. Erre alacsonyabb nehézségi fokozaton teljesen értelmetlen költeni. Az ellenfelek nem is lőnek ránk (csak a nemezisünk), ha mégis jön egy rakéta, akkor azt az extra pajzs aktiválásával kivédhetjük. Később – amikor már rendszeresen céltáblának néznek bennünket – már szükség lesz a nagyobb kapacitásra. Érdekes, de hajónk a tereptárgyakkal való ütközéskor nem sérül meg.

és továbbjutást csak az első helyezéssel érhetünk el. A nehézségi szinttől függően egyre több futamon (és több kör alatt) kell diadalmaskodnunk ahhoz, hogy az aktuális trófeát megkaparinthassuk. Alaphelyzetben a két legkönnyebb bajnokság van nyitva, ezek teljesítésével továbbléphetünk a következő nehézségi szintre, és új szereplőket nyithatunk meg. A hajók nemcsak kinézetükben térnek el egymástól, hanem hét különféle tulajdonságban is. A gyorsuláson és végsebességen kívül például még az is számít, hogy az adott gép mennyire szereti a vizet, vagy mondjuk a szilárd talajt. A különbségek játék közben ténylegesen érzékelhetőek, mindegyik gép más-más vezetési stílusban hozza ki magából legjobb teljesítményét.

Győzelem mindenek felett – lehetne a játék jelszava, ennek szellemében a játékosok a hajóikra szerelt fegyverzetet is használhatják, sőt használniuk is kell. A képernyő tetejénél egy 3*3 részre tagolt, kör alakú kijelző található. A vörös rész a célkövető, a kék a nem célkövető fegyver, a sárga pedig az extra védőpajzs állapotát jelzi. A fegyvereket használat előtt fel kell tölteni a pályán található színes kristályokkal (jobb meghatározás nem jutott az eszembe), mégpedig azon szimpla módszerrel, hogy keresztülmegyünk rajtuk. Találhatunk csillagot mintázó kristályokat is (fehér vagy bíbor), ezek mindhárom képességünket feltöltik. A töltet minden esetben egy alkalomra szól, függetlenül attól, hogy milyen szintű a fegyver.

A versenyek után az elért helyezéstől és a játék közben megszerzett pontszámtól függően pénzt kapunk. Eleinte akkor is érdemes végigmenni a pályán, ha csak hatodiknak érkezünk a célba, mert már azért is kapunk egy kis zsetont. Egészen addig jár pénz az aktuális



↗ "Megőrültél Max? Hogy vezetsz???"

mutatványunkért, amíg az addig teljesített pontszámunkat felül tudjuk múlni. A pénzt a gépek fejlesztésére lehet elkölteni, tehát nem árt, ha sok van belőle.

Az irányítás szinte tökéletes, a gépek úgy reagálnak a kontrollerre, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Két perc alatt elsajátítható a fék használata is, amivel megfarolthatók a gépek a kanyarokban. Talán csak a fegyverek és az extra pajzs gombjait kell szokni, ugyanis verseny közben nem nagyon lesz időnk a kontrollert bámulni. Akár négyen is játszhatunk osztott képernyőn, de ezt még egy megfelelő méretű TV-n sem ajánlom különösebben. A kétjátékos mód viszont egészen pofás, és a grafikán sem látni semmiféle romlást. (Az igazi persze az internetes mód lenne, ami talán a folytatásban már benne lesz.)

A játék grafikája elsőre nem ejtett rabul, tulajdonképpen semmi extrát nem találtam benne. Pár óra játék után, mikor már majdnem az összes pályát láttam (némelyiket visszafelé is), már másképp vélekedtem a dologról. A pályák a hasonló programokhoz képest sokkal közelebb állnak a valósághoz, minimális extrém rész található csak bennük (pl. egy hurok). A Németországban található havas pályán egy hegyen kell raliznunk, Oroszhonban egy hatalmas olajfinomító gyártelepet látogathatunk meg (még a jövőben is CCCP felirat van mindenen – úgy látszik, már arra sincs pénz, hogy lebontsák őket), míg Japánban irodaházak között kell lavíroznunk. A készítők még arra is figyelmet fordítottak, hogy a megnyerhető „visszafelé" módokban ne az eredeti útvonalon kelljen menni, hanem legyen benne valami változatás is. A legtöbb pályán találhatunk alternatív útvonalakat, de ezek jellemzően nem jelentenek rövidítést, hanem csak egy-egy elrejtett felvehető extrát. Vannak olyan részek is, ahová eleve csak a nehezebb fokozaton lehet feljutni (ilyenkor gyorsabb a tempó) egy jól vitorlázó járművel, no meg némi turbógyorsítással. (Egyszer kicsit elméláztam egy emelkedőn – az eredménye az lett, hogy egyszerűen kirepültem a pályáról!) A hajók kinézete egy kicsit jobb az átlagosnál, és sokat dob rajtuk a rücskös textúra effekt (bár ezt csak a közeli képeken látni, pl. a startnál). Jó dolog viszont, hogy a hajótest és a két támasztók külön mozog, ami látszatra dinamikusabbá teszi a mozgást. A szereplők megjelenése az átvezető animációkban egy kicsit el lett túlozva: tökélyalkatú csajszik és szteroidon nevelt hapsik társalognak a világ nagy dolgairól (igaz, a mozgásuk ehhez képest kimondottan béna). Kimondottan jók viszont a speciális effektek, a kamera lencséjéről lepergő eső nagyon ott van a spiccen, de az Xboxon már-már szokásos vízgenerátort sem hagyták ki. Pár dolog volt csak, ami nem igazán tetszett: a felvehető bónuszok elég bénán néznek ki, mint ahogy a játék hangjairól sem lehet túl sok jót elmondani. A hangeffektek középszerűek, a robbanások egy kicsit már jobbak, a gépek motorzaja viszont nem eléggé erőteljes. Ezen a részen dolgozhattak volna még egy kicsit. A muzsika színvonala ennél azért jobb (ha valakit érdekel: ennek megkomponálására/feljátszására a Junkie XL nevezetű holland formációt kérték fel), habár kifacsart ízlésemnek hála, nem sokáig hallgattam, mert – mint a legtöbb Xbox-játék – a QR is támogatja a gép merevlemezére másolt muzsikák aláfestő zeneként való használatát. Először a Blade c. filmből ismert New Order számmal próbálkoztam (a dizsibéli vágóhíd), aztán maradtam Vivaldi Négy Évszakánál. Ne röhögjetek, tényleg jó, csak ki kell válogatni a megfelelő tételeket! A hang természetesen Dolby Digital 5.1-ben is szól.

A Quantum Redshift összességében véve egészen jó kis játék. Noha magasabb szinten már kicsit nehéz, de épp ezért akár hetekre is lekötheti az embert. A grafikája jobb az átlagnál, az irányíthatósága pedig kimondottan kellemes. Ha szereted a Wipeout-szerű repkedős őrületeket, akkor ez a Te játékod!

SakmaN
sakman@ipma.hu

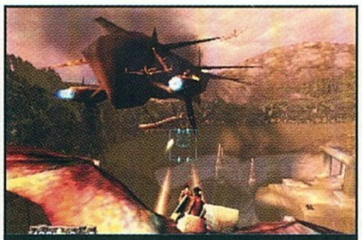
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Változatos grafika...	■ Wipeout Fusion (PS2) *Sony*	GRAFIKA 86	83
■ ...ami irtózatos sebességgel hasít	■ Extreme G3 (PS2) *Acclaim*	HANG 70	
■ Eleinte igen könnyű nyerni	■ Quantum Redshift *Microsoft*	SZAVATOSSÁG 90	

ELLENE
■ Nem túl eredeti ötlet
■ Középszinten már nagyon bekeményít program
■ Expert fokozaton már nevetségesen gyors

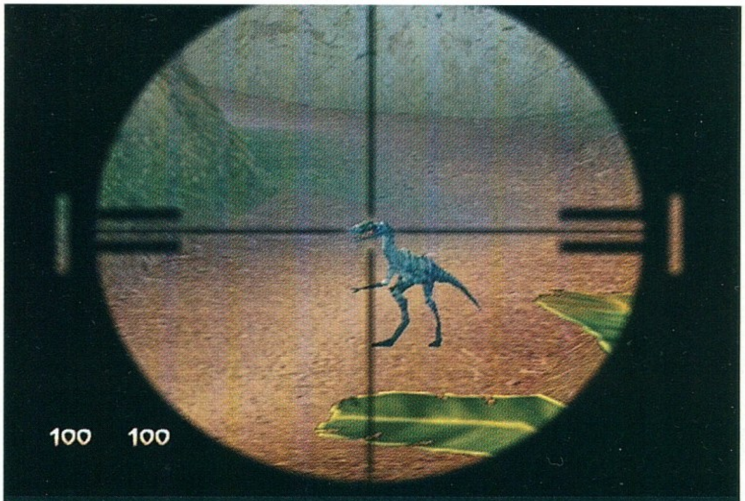
1-4 játékos PAL WWW.QUANTUMREDSHIFT.COM



↗ Raptor, reggeli torna közben



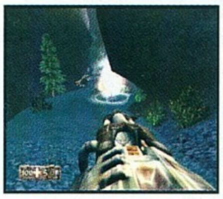
↗ Na, ez biztos nem kapott zöldkártyát!



↗ Az agya eltalálásához ennél komolyabb műszer kellene



↗ A kis raptor és kedvenc eledele, a dinószelet ketchuppal. Sok ketchuppal.







↗ A Vöröskereszt keze messzire elér, még a Jura korba is!

■ Ahogy elkezdődött

TUROK EVOLUTION

TÍPUS AKCIÓ/FPS **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** ACCLAIM STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.09.06. **PAL**

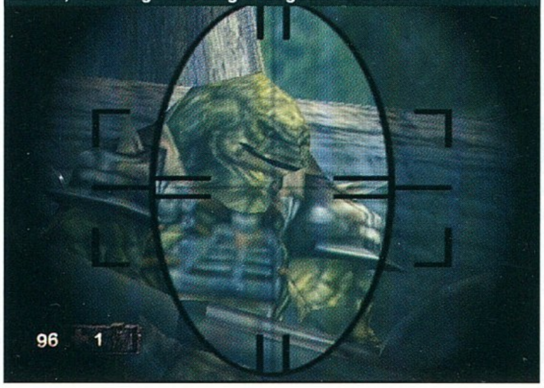
A tudományos fantasztikum egyik közkedvelt témája, hogy vajon miért tűntek el a dinoszauruszok, a bioszféra addigi urai. A gyakorlatiasabb szerzők táplálékhiányt, vagy a klíma lehűlését, míg a romantikusabbak pusztító nemezisként becsapódó óriásmeteort, netán a földi evolúcióval manipuláló, idegen civilizációt emlegetnek. Mi, konzolosok persze tudjuk, hogy mindannyian tévednek, hiszen a legvalószínűbb ok sokkal prózaibb: a jövőből visszautazgató vadászok szép lassan kilőtték az egész hüllőállományt. A peches dinók ellen az Acclaim kiadó legalábbis immár negyedik alkalommal követi el Turok fedőnéven elhíresült irtóhadjáratát. Ráadásul a vadászok köre is jelentősen kibővült: az eddig csak N64-re és PC-re írt széria új darabja, a Turok Evolution végre az összes újgenerációs konzolon játszható. Mivel impozáns múltja ellenére a játék e platformokon mindenképpen csupán első résznek számíthat, így cseppet sem meglepő, hogy a korábbi történet folytatása helyett a gyökerekkel, Tal'Set Turokká válásával ismerteti meg a játékost.

A cselekmény 1886. november 10.-én veszi kezdetét, amikor az ifjú főhős, Tal'Set törzsét, a saquinokat rútul lemészárolják. Az akkoriban nagy népszerűségnek örvendő, indiánellenes pogrom miatt a Mexikóba emigráló gyanútlan rézbőrűek balszerencséjükre egyenesen üldözőjük csapdájába sétálnak. A véres csata forgatagában hősünk is kitünteti magát - a fehérek rettegett vezetője, Tobias Bruckner kapitány skalpját szemeli ki magának. A kapitány természetesen nem fogadja kitörő lelkesedéssel az ifjú bennszülött fodrászi ambícióit, és nemtetszésének nem átall fegyvereivel is nyomatékot adni. A párbaj hevében a küzdők egyre távolabb kerülnek a csatatértől, míg a föld el nem nyeli őket. Ez pedig a szó szoros értelmében veendő, ugyanis egy titokzatos rúnákkal díszített, föld alatti barlangba zuhannak, amely – minő véletlen – másodállásban tér-idő kapuként is funkcionál. A halálos sebet kapott Tal'Set így már egy másik, különös világban veszti el eszméletét, ahol szemmel láthatóan a Jura-kor még nem ment ki a divatból. Haldokló főhősünk egy TarKeen névre hallgató látnoknak köszönheti életét, aki - a mágiaszektorban dolgozókra jellemző módon - rögvest információkkal és feladatokkal halmozza el megmentettjét. Kisül, hogy Tal'Set korántsem véletlenül csöppent a szituációba, hiszen ő a Turok, azaz szabad fordításban a "Kő fia", a Védelmező, TarKeen földjét, az Elveszett Világot pedig van mitől megvédeni. A hüllőszerű slegek királya, leginkább egy jóképű krokodilra hajazó, Tyrranus ugyanis fejébe vette, hogy egy szent háború örvén végleg megoldja a bolygón az emlőskérdést. Ultramodern fegyverzetű seregével, no meg genetikailag manipulált dinoszauruszaival komoly esélye is lenne valóra váltani vérgőzös terveit, ám a Turok megjelenése most igencsak megkérdőjelezte fajának evolúciós előnyeit...

Nehéz lehet kitalálni, hogy a beszédes nevű uralkodó szarvának letörése szakad a nyakunkba, amelyet a Turok hagyományaihoz illően egy igazi véres (szaknyelven: "fröcskölős") stílusú first-person shooter keretében hajthatunk végre. A hőn áhított cél beteljesítéséhez azonban hosszú út vezet: az egyenként átlagosan öt pályából álló tizenöt küldetés megoldásához nem kis mennyiségű pikkelyesbőrűvel kell megismertetnünk a fűevés gyönyöreit. Ami nem is olyan egysze-



↘ Na, te se fogod sokáig nézegetni az órádat!



↘ A panorámán csak a Tal'Setre szegezett ágyú ront





↗ Íme a bizonyíték, hogy a dinók a hindu vallást követték...





rű feladat, sőt stratégiák kiagyalása híján gyakorlatilag lehetetlen. Ez egyrészt visszavezethető az eszkimók és a fókák klasszikus problémájára, azaz, hogy ellenfeleink az első néhány szintet kivéve többnyire csoportosan támadnak, a lőszer és az elsősegélycsomag ellátmány pedig igencsak szűkös.

Ám ellenfeleink nemcsak sokan vannak, hanem láthatóan használják diónyi agyvelejüket is. A fejlesztett mesterséges intelligenciának köszönhetően a műfajban eddig szokatlanul bravúros technikákat produkálnak, ráadásul mindezt különféle, az egyes típusokra jellemző színvonalon! Az agyatlan T-Rextől kezdve a dörzsölt gyíkemberekig mindegyik a szürkeállományától elvárható ravaszsággal harcol. Még a butábbak is másként viselkednek például, ha támadáskor látnak, vagy nem látnak minket: előbbi esetben ránk rontanak, utóbbiban fedezékbe menekülnek. (Kivéve a krokodilt, viselkedéséből ítélve ő az alapvonal.) Az interaktív környezet előnyeinek kihasználása, a fedezékkeresés és a lesből támadás általános, a túléléshez ezt bizony nekünk is utánoznunk kell. Ám az okosabbak még ennél is tovább mennek, kőomlással, vagy jól összerendezett csapatmunkával keserítik meg életünket. Sőt, egyesek gyakran - a túlerőnk érzékelésekor - fegyverüket elhajítva még meg is adják magukat. (Nem baj, azért őket is bátran verjük agyon!)

Apropó, fegyverek. A Turok Evolution tizenkét fegyvert jegyez, amelyek java része tovább is fejleszthető. Arzenálunk minden egyes darabjának más-más helyzetben vehetjük igazán hasznát, amelyet a korlátozott muníció miatt kizárólag csak akkor érdemes bevetnünk. (Például a rakétázás gyönyörűsége vitathatatlan, ámde bűnös pazarlás egyetlen ellenségre lőni.) Egyedül nyílból van bőven, ezért lassúsága ellenére célszerű az íjat minél sűrűbben elővennünk, pláne, hogy egy jól irányzott fejlövéstől, vagy egy mérgezett nyílvesszőtől a dinókon kívül minden tojásrakó jobblétre szenderül.

A nehézségi szint így könnyen elképzelhető: egy-egy jól védett terem, folyosó vagy éppen hegyi hágó bevétele sokszor elég kemény munkát jelent. Bár a szituációk egyedisége miatt általános recept nincs, de többségében érdemes a legközelebbi ellenséggel és a mesterlövészekkel kezdeni, mivel ők találnak célba a legnagyobb biztonsággal.

Azonban nem a stratégia ilyetén szintű kifinomultsága a játék egyetlen érdekessége. A készítők ugyanis ötletes módon gondoskodtak róla, nehogy idő előtt agyunkra menjen az FPS-ekre egyébként is jellemző sok szellemi erőfeszítés. Két fejezetben derék indiánunkkal egy repülő dinót meglovagolva, külső nézetből irányítva, légi csatákban is kipróbálhatjuk képességeinket. Élő járgányunk rendkívül logikusan lézerfegyverrel és rakétavetővel van ellátva, de mondjuk harapni és karmolni nem tud. Szürkeállományunkat tehát most is nyugodtan pihentethetjük, a kihívás csupán reflexeinknek szól. Nehézség persze itt is van, de ez is a rögzített kameraállás miatt: egy-egy éles forduló után csak a szerencsénknek köszönhetjük, ha elkerülünk egy végzetes becsapódást.

Ennyi pozitívum után már-már természetes lenne egy-két hiányosságra, akár hibára is bukkanni, ám ezek sajnos olyan orditóan kirívóak, hogy képesek olykor röhejessé alázni a játék hangulatát. Az egyik a sokat dicsért intelligenciát feketíti be, ugyanis számtalanszor előfordul, hogy az ellenfelek beleakadnak a terepakadályokba, és nem bírnak elmozdulni. Nem érzékelik az elmozdulás lehetetlenségét, újra és újra ugyanabba a blokkolt irányba próbálnak kikeveredni. Az eredmény a falak előtt tipródó, oszlopokba beakadt dinók tömege.

A másik, hogy nincs benne többjátékos mód, ami egész egyszerűen érthetetlen és megengedhetetlen mulasztás.

A harmadik meg a csapnivaló grafika, amely nemhogy a konzol színvonalát, de még a sokat emlegetett kételtűek egyik csoportjának hátsó felét sem éri el. Igénytelen, durva textúrák, szögletes objektumok mindenfelé, egyedül talán az átvezető videójelenetek említésre méltóak. Az ok valószínűleg a készítők által lelkesen beharangozott, újszerű grafikus motorban rejlik, mert a képregény világát idéző tájak grafikai stílusa amúgy egészen hangulatos lenne.

A hangok a grafikával szemben viszonylag jóra sikeredtek, a zene a műfajhoz illően elég dinamikus, csak hosszú távon kezd kissé monotonná válni. A hanghatások mindenestre elég kifejezők, tökéletesen passzolnak a Jura ősi világához.

Összességében meglehetősen furcsa képet mutat a Turok Evolution, eredeti ötletek és ócska malőrök sajátos vegyülléke. Különösen sajnálatos, mivel nem sok hiányzott, hogy egy izgalmas, egyedi játékot üdvözölhessen az FPS-rajongók tábora. Így se rossz, de ez manapság már kevés. No nem baj, majd a következő részekkel kiköszörülhetik a csorbákat, legalábbis a Turok Saga eddigi tendenciáit tekintve elképzelhetetlen, hogy ne legyen folytatás.

Golconda
golconda@skizo hu

IRTÓ JÓ JÓLIRTÓK



WAR CLUB: A harci bunkó a közelharc legbrutálisabb fegyvere. Nem igényel munícíót.



BOW: Az íj lassú, közepes hatótávolságú lőfegyver, fejre lőve egy nyíl is biztos halál.



TEK BOW: Távcsöve a legnagyobb nagyítású az összes fegyver között. Mérgezett és robbanó végű nyíl egyaránt kilőhető vele, előbbi egy, utóbbi több gyík ártalmatlanítására alkalmas.



PISTOL: Távcső nélkül közepes, távcsővel viszonylag nagy hatótávolságú fegyver. Gyorsabb, mint az íj, de gyenge a tűzereje.



SHOTGUN: Kis hatótávolságban nagy, messzebb gyenge tűzerejű, sörétes puska. Az egyik leglassabb fegyver a játékban.



FLECHETTE GUN: Közepes hatótávolságú, viszonylag nagy tűzerejű ismétlőfegyver. Minigun-ná fejlesztve tűzereje az egyik legnagyobb.



GRENADE: neve magáért beszél, detonációja pusztító. Tüskéit aktiválva falra szerelhető, mozgásérzékelő aknává alakítható.



ROCKET LAUNCHER: Iszonyatos tűzerejű, igen lassú fegyver. Akár egész csapatok eliminálására is alkalmas.



PLASMA CANNON: Gyors, közepes hatótávolságú, nagy tűzerejű puska. fejlesztve lézerpuskává alakítható.



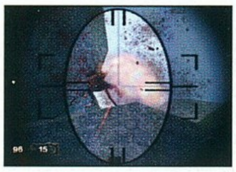
FLAMETHROWER: A lángszóró kis hatótávolságú, ám igen destruktív fegyver. Az ellenségen kívül mindent felgyújthat, ha óvatlanok vagyunk akár minket is.



SPIDER MINE: Az önjáró aknát egy beépített kamera segítségével irányíthatjuk. Gáz kibocsátásával, valamint felrobbantása árán egyaránt alkalmas kisebb helységek kipucolására, vagy felderítésre.



GRAVITY DISRUPTOR: Az eltalált célpont súlyát vesztve gravitációs sugarunkhoz kötődik. Kiválóan alkalmas ellenfelek szakadékba lökéséhez, falhoz csapkodásához, vagy pajzsként való felhasználásához.







MELLETTE

- Fejlett taktikájú AI
- Sok pálya
- Hangulatos zene és hanghatások

ELLENE

- Igénytelen textúrák
- Szögletes objektumok
- Meglehetősen agyatlan történet

PEREPUTTY

- Medal of Honor Frontline — *Electronic Arts*
- Half-Life — *Sierra*
- Turok Evolution — *Acclaim*

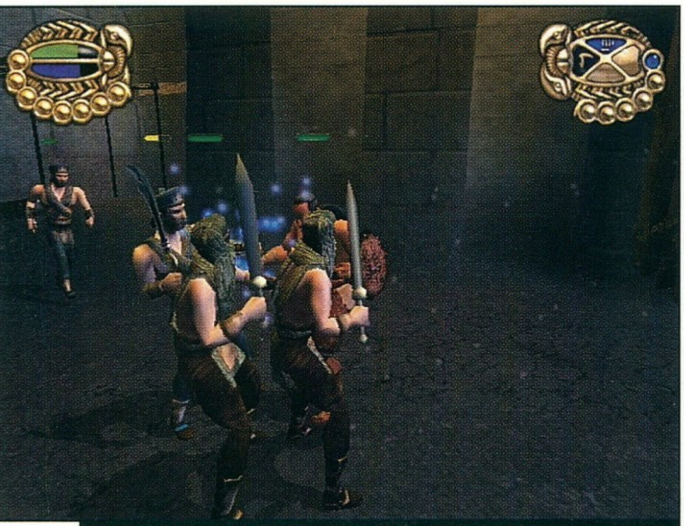
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	61
HANG	82
SZAVATOSSÁG	73

ÍTÉLET

70

1 játékos PAL WWW.TUROK.COM



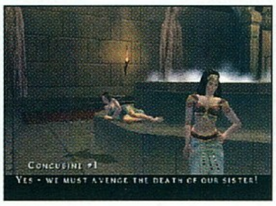
↗ Nem kell tolakodni fiúk, jut pofon mindenkinek!



↗ Torna Norbi helyett Rockkal



↗ Fekszik a jó kutyus, mondom: FEKSZIK!







A Skorpiókirály először a Múmia II-ben tűnt fel, ahol – bár igen rövidke epizódszerepe volt – annyira népszerű karakter lett, hogy külön film is készült a történetéből. (Számomra minden idők egyik legpocsékabb speciális effektusának számít az a skorpió/ember hibrid, amiként feltűnik a filmben…) Az őt alakító Dwayne Johnson amúgy The Rock (A Szikla) néven egyike a legnépszerűbb pankrátoroknak Amerikában. A két filmet tekintve a Skorpiókirály szerepe alaposan megváltozott: míg a Múmia II-ben még egy megidézett pokolbeli démon volt, aki élőholt serege élén a világ elpusztítására tör, addig a Skorpiókirályban népének hőse, bölcs vezére és ilyenek – hiába, debütáló főszerepnek ki választana negatív hőst Hollywoodban? (*Tarantino – a szerk.*) Ezek után talán nem meglepő, hogy a filmből készült játék sem igazán a film történetét veszi alapul, inkább annak előzménye próbál lenni – több-kevesebb sikerrel.

Mikor nekikezdünk a játéknak, hősünk, Mathayus még csak egy egyszerű közember az akkadiánusok törzsében, és meg kell küzdenie azért, hogy a király szolgálatába léphessen. Ez tulajdonképpen egy bemelegítő, illetve gyakorlópályát jelent a játék elején, ahol elsajátíthatjuk Mathayus irányításának titkait. Nem túlságosan meglepő módon, hősünk néhány mozdulata igencsak ismerős lesz azoknak, akik láttak már pankrációt. Van itt minden: ütés, body-slam, dobás, és még a földön fekvők további megnyuvasztására is van egy spéci támadásunk. Ráadásul a mozdítható tárgyakat is bevonhatjuk a harcba – nincs is jobb, mint egy nagy agyagkorsót széttörni a gaz ellen buta arcán! Ha egyszerre többen vesznek körül, van különleges támadásunk, mely minden körülöttünk levőre hat, ám ez fogyasztja a staminánkat (állóképesség) – ami viszont az az életerőhöz hasonlóan feltölthető a power-upokból. Ahogy haladunk a pályákon előre, félreeső helyeken, illetve agyagedények mélyén találhatunk úgynevezett blood rubykat, melyek a Bonus menüpont alatt található dolgok megtekintésére jók. Akiknek még ez sem elég, azoknak lesz később négy különböző fegyverfajta, egyre erősödő fegyverekkel, sőt találhatnak különféle pajzsokat is, amelyek szavatossága erősen limitált, nem valami sokáig bírják a folyamatos igénybevételt. Ja és vannak ún. „kombók” is – amelyek azért „ún.”-ek, mert én az X gomb négyszeri megnyomását azért nem szívesen nevezném kombónak. Azt hiszem, hogy innentől nyilvánvaló, hogy a Skorpiókirály – bár vannak benne „keresd meg az ajtót nyitó kart!”-nehézségű rejtvények – nem egy kalandjáték, sokkal inkább hajazik a Final Fight-féle bunyós játékokra. Úgy látszik az akkadiánusok – akik ugye valami orgyilkos törzs – a lopakodással és rejtőzködéssel szemben előnyben részesítik a nyers erőt, és a bazinagy pofonokat. Nekünk is ezekre kell támaszkodnunk, úgyhogy érdemes őket begyakorolni még az elején, mert később ömleni fog az ellen, és mindenki akar egyet.

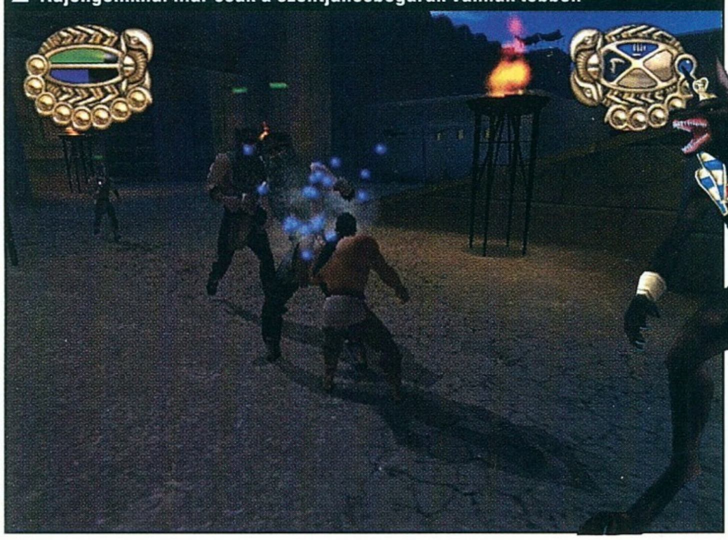
Miután végigbrutalizáltuk a gyakorlópályát, ismét találkozunk a pálya elejéről már ismerős két cimbivel. Ők lesznek a vizsgafeladat, mert csak akkor léphetünk a király szolgálatába, ha elkentük a szájukat. Miután kiosztottuk nekik az elsősegélycsomagokat, mehetünk a király elé ahol meg is kapjuk tőle első feladatunkat, amely egy elöljáró likvidálása lesz. Ezek után a király búcsút int nekünk, majd a hagyományos akkádiánus „Live free!” (Élj szabadon!) köszönéssel – melyre a „Die well, my king!” (Legyen jó halálod!) a kötelező válasz – bocsát utunkra minket. Mi meg itt a Playstation2

■ Pankráció az ókorban

SCORPION KING RISE OF THE AKKADIAN

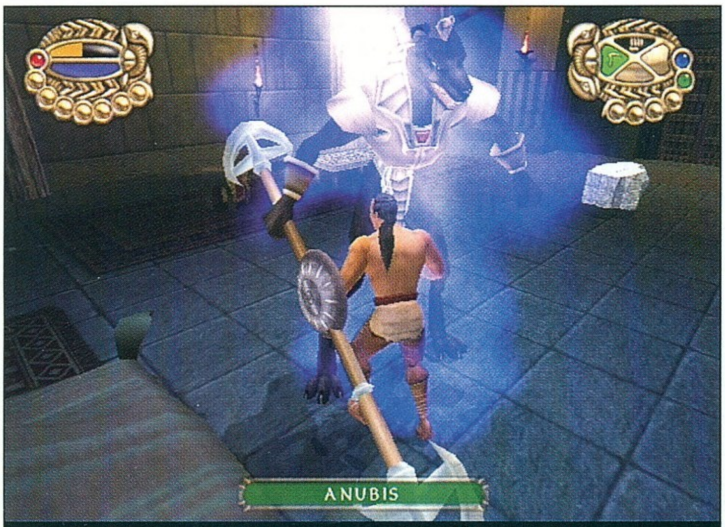
TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UNIVERSAL INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** POINT OF VIEW **MEGJELENÉS** 2002.10.25. **NTSC**

↘ Rajongóinknál már csak a szentjánosbogarak vannak többen



↘ “Szabad egy keringőre, srácok?”





↗ Anubis kemény csóka, fiatalkorában egyiptomi isten is volt!





kontrollerét fogva elcsodálkozhatunk, hogy ezek az ókori uralkodók mennyire tisztelhették a szabadságot meg ilyeneket, pedig a törikönyvekben nem is ezt olvastuk…

Lényeg az, hogy megvan az első küldetésünk, melynek neki is láthatunk amolyan akkádiánus „orgyilkos" módon – azaz nem ám lopakodunk, meg ilyen hülyeségek, hanem szétpofozunk mindenkit, aki az utunkba kerül, még akkor is, ha az egész Nílus-völgy elnéptelenedik a nyomunkban. Ahogy haladunk előre és egyre több ellen ront ránk egyszerre, hamar rádöbbenünk, hogy a kameramozgatás nem igazán erőssége a játéknak. Nagyon nem az. Az élet és a stamina gyorsan fogy, ritkán tudjuk visszatölteni power-upokból, úgyhogy használjuk ki a mentési pontok (földön látható skorpió motívumok) által nyújtott lehetőségeket, mert sűrűn előfordulhat, hogy elhalálozunk. Főleg a keményebb bossoknál – mert természetesen azok is vannak, a keményebb verőembertől a szupernaturális szörnyekig mindenféle főellenséggel találkozhatunk. Természetesen ezek nem könnyen sebezhetőek, rá kell jönnünk, hogy mikor lehet sikeresen támadni őket. Az első királyunk szolgálatában tett küldetésünkről visszatérve realizálódik bennünk, hogy valószínűleg ez volt az utolsó is, hisz a király és vele együtt népünk is elpusztult. Hamarosan kiderül, hogy az egész mögött egy Magus nevezetű boszorkánymester áll, Mathayus pedig bosszút esküszik és megpróbálja megakadályozni Magust abban, hogy az alvilágot rászabadítsa az élők világára.

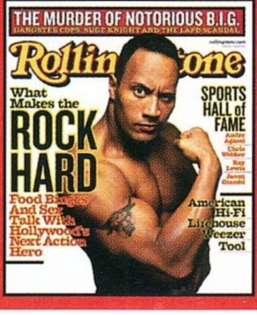
Nos, azt hiszem a leírtakból kiderül, hogy a játék története csupán annyiból „eredeti", hogy nem a filmét vették át egy az egyben, hanem a hagyományos sémákból építettek egy amolyan a magányos hős vs. rengeteg rosszfiú történetet – tényleg nagyon frappáns. A megjelenítés terén is hagy – nem is kevés – kívánnivalót a játék. Mathayus figurája mondjuk viszonylag jól sikerült, ám az ellenfelek már más lapra tartoznak. Ugyanolyan örök rohannak ránk egész pályákon keresztül, mintha csak egy klónozóüzembe botlottunk volna. A pályák között vannak, amelyek egész jól néznek ki, mint mondjuk a falu a tevékkel. (Szegény tevéket lehet ütlegelni, nem rúg vissza, még csak le se köp… Milyen teve az ilyen!?) A játék kamerakezelésének nem kedveznek a szűk kis helyiségek. Javaslom, kerüljük az ilyen helyeken a harcot, mert könnyen előfordulhat, hogy nem is látjuk, kikkel harcolunk (pontosabban: kik vernek agyon ilyenkor). A zenére nem nagyon lehet panasz, a főmenüben hallható dallam a film kísérőzenéjéből való, a pályákon hallható muzsikák pedig állítólag valami észak-afrikai motívumokkal dúsított etno-zenék – hangulatosak, nincs is velük gond. A szinkronhangok is jól eltalálták: Mathayus hangja pl. személyesen The Rock, és hallható a játékban Mark Hamill is, aki régebben ugyebár a nagy Luke Skywalker volt, ám manapság már csak a hangja teheti be a lábát Hollywoodba.

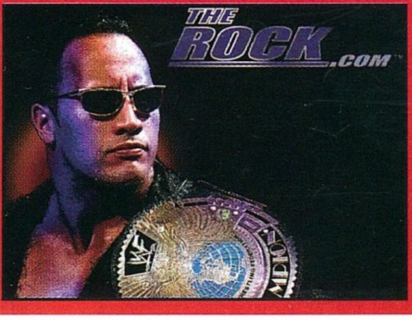
A játék maga pedig – lássuk be – nem egy nagy durranás, mert ahhoz, hogy valami kiemelkedőt alkosson valaki az akciójátékok között, ennél jóval több kell. Ezzel a meglehetősen sovány alapsztorival, a fakó kinézettel és meglehetősen repetatív „nyomom az X gombot, aztán remélem ő hal meg, nem én" játékmenettel ez nem sikerült. Bár tagadhatatlan, hogy a powerupok és az egyre erősödő fegyverzet hoz némi fejlődésérzetet a játékba, ám maga a játékmenet annyira egyszerű, hogy igazán ez sem javít rajta sokat. Kiknek ajánlható mégis a Scorpion King? Akinek nagyon bejött a film, és nem zavarja, hogy a főhősön kívül semmi köze nincs a játéknak hozzá, az megpróbálkozhat vele. Dwayne Johnson alias The Rock rajongói is nekigyűrkőzhetnek esetleg, bár nem tudom mekkora lehet a rajongótábora az amerikai pankrátornak kis hazánkban. No és persze azok is megpróbálkozhatnak vele, akik néha szeretnek egy nem túl bonyolult, amolyan ütöm-vágom beat'em up játékkal szórakozni egy kicsit.

Draco
draco@chello.hu

THE ROCK

Jesse Ventura (Predator) és Hulk Hogan (Suburban Commando) után Dwayne Johnson személyében egy újabb profi wrestler próbálkozik meg filmes karrierrel. Bár a felsorolt elődöknek ez nem igazán sikerült (hamar eltűntek a B-kategóriás filmek, és csak videón kiadott tucatfilmek tömegében), azonban nem törvényszerű, hogy ez A Szikla esetében is így lesz. A WWE-ben (World Wrestling Entertainment – a profi pankrátorok legnagyobb szövetsége) mindent elnyert már, amit csak lehetett: hétszeres WWE bajnok, kétszeres interkontinentális bajnok, négyszeres tag-team bajnok – ami szép lista, még ha hozzávesszük azt is, hogy ebben a wrestling nevű „sportban" azért kicsit más módszerrel alakulnak ki az eredmények, mint az igazi küzdősportokban… Mint minden nevesebb pankrátornak, neki is vannak speciális, csak rá jellemző ütései, például a sokatmondó nevű Rock Bottom és People's Elbow. Filmes karrierje a Múmia II-ben kezdődött, ahol a múmia által megidézett démoni fél-skorpiót játszotta – és bár nem volt egy nagy szerep, Dwayne és az általa alakított figura mégis némi visszhangot keltett, és a stúdió nekilátott a Dwayne személyére szabott Skorpiókirály megvalósításának. A film nagyon sikeres lett (ami abban nyilvánul meg, hogy nem lett tök bukás), így valószínűleg találkozunk még a vásznon – és a konzoljátékokban is – A Sziklával.







NYEREMÉNYJÁTÉK

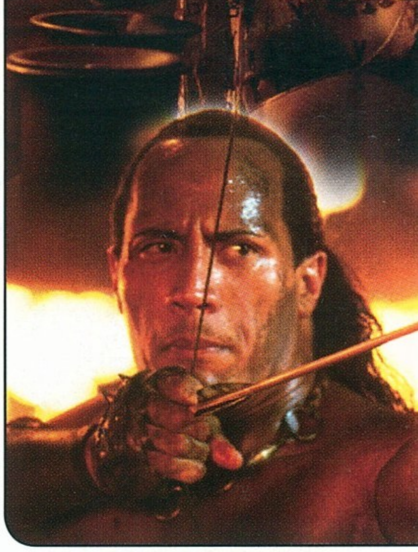
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott *Scorpion King* (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Hogy hívják a játékban a főellenségünket?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. november 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

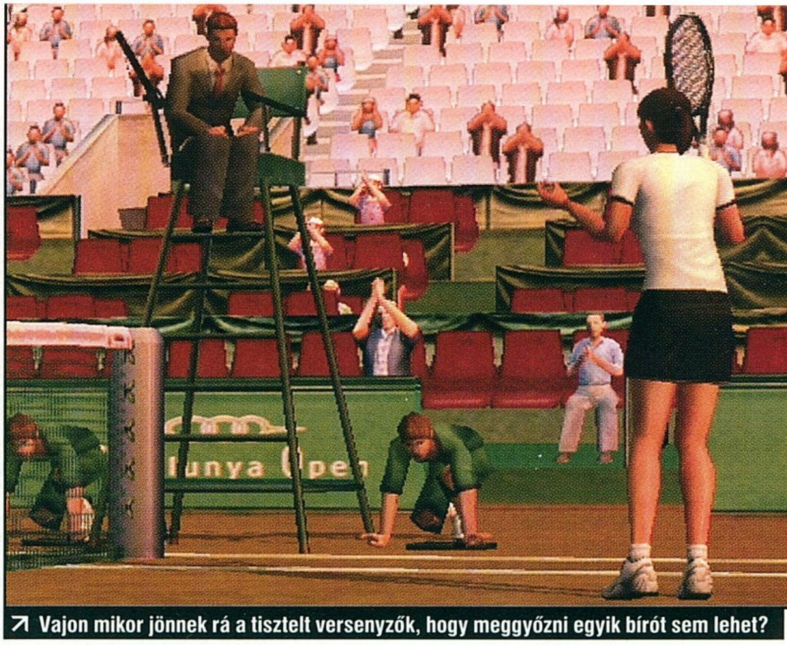
A borítékra kérjük írd rá: 'Scorpion King-játék'. A játékban a 2002. november 11-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ The Rock ■ Jó zene és szövegek	■ Spider Man: The Movie *Activision* ■ Eve of Extinction *Eidos* ■ Scorpion King *Universal Interactive*	GRAFIKA 67 HANG 75 SZAVATOSSÁG 50	62
ELLENE			
■ "Eredeti" történet ■ Nincs nagy változatosság benne ■ Néha igen gyenge grafika	1 játékos	NTSC	WWW.SCORPIONKINGGAMES.COM



↗ A paparazzik lekapták Capriatit egy teniszütővel és egy ásványvízzel



↗ Vajon mikor jönnek rá a tisztelt versenyzők, hogy meggyőzni egyik bírót sem lehet?

■ Jó csajok egy rossz programban

WTA TOUR TENNIS

TÍPUS SPORT/TENISZ **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI **MEGJELENÉS** 2002.09.13. **PAL**

A tenisz kedvelői igencsak el vannak kényeztetve az utóbbi hónapokban, egyre-másra érkeznek a PS2-es adaptációk. Úgy látszik, ferdeszemű barátainknál divatos manapság teniszprogramot fabrikálni, a Namco és a Sega után a harmadik japán óriás, a Konami is piacra dobta a maga kis fehérsport-programját – és már csillogó szemekkel várjuk a Koeitől az életre-halálra játszódó, különleges tenisz-szimulátort, amelyben Három Királyság legkiválóbb nemesei szecskázzák egymást apró darabokra egy röpke break alatt. Sajna ezt a hírt a japán cég PR-osai még nem erősítették meg, addig is harcias férfiak helyett érjük be a kizárólag hölgyeket felvonultató WTA Tour Tennis-szel.

A nagy kérdés persze az, hogy egyáltalán be kell-e érnünk vele – lévén a Sega Sports igencsak magasra rakta a lécet. Sajnos azt kell mondanom, hogy a tesztelés órái alatt ismételten bebizonyosodott az örök igazság: a királyt nagyon nehéz megütni.

Afelett még nyugodtan szemet hunyhatunk, hogy (már a nevéből adódóan is) csak női versenyzők szerepelnek a programban, végül is nem ettől lesz jobb vagy rosszabb egy játék. A hölgyek húszan vannak, ám közel sem a jelenlegi világranglista első húsz helyezettjéről van szó (pl. a jelenlegi második, Venus Williams kimaradt, csak testvére, Serena választható). Akik jobban szeretnek egyszerre két pattogó labdácskát látni, azoknak elárulom, hogy Kournikova ismét kimaradt a szórásból (még mindig önálló szerződése van). A program felvonultatja gyakorlatilag az összes olyan opciót is, amivel csak teniszprogramban találkoznunk kell: játszhatunk bemutató meccset, bajnokságot (kilenc versenyen kell a legtöbb pontot összegyűjtenünk), egy karrier-módot és a páros mérkőzések sem maradtak el. A tíz helyszínből alapállapotban csak kettő választható, a többi csak a versenyek sikeres teljesítése után nyílik meg.

Ez mind szép és jó, a játéknak viszont van néhány olyan hibája, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. Sajnos pontosan a program lelkében, a játékmenetben nem sikerült az elvárható színvonalat hozni. Az irányítástulajdonképpen még egyszerű is lenne, ha pusztán a gombkiosztást nézzük. A nagy baj az, hogy mérkőzés közben egyáltalán nem úgy viselkedik sem a játékos, sem a labda, mint amire számítanánk. Teszem azt, szeretnénk végrehajtani egy erős, lapos ütést (egyenesen erre szolgáló gomb is van), a kivitelezésére pedig még az idők és a helyünk is megvan – azaz minden körülmény stimmel. Ez azonban az esetek ötven százalékában nem jön össze, mert a játékos valami suta mozdulattal, nagy ívben beemeli a háló mögé a labdát, amelyet az ellenfélnek már csak le kell csapnia. Ha netán mégis sikerülne laposat ütni, szomorúan konstatálhatjuk, hogy a labda olyan lassan vánszorog át a másik térfélre, hogy ellenfelünknek bőven van ideje visszaadni azt. Ez vica-versa igaz, még nem láttam a géptől egy igazán gyors ütést. Talán azért tudjuk mégis elvételni, mert egy rossz időben elvégzett ütés a játékosnak két-három (!) másodpercébe kerül – ennyi ideig tart ugyanis, amíg meglendíti az ütőjét. Akárhogyan tekergettem a kontrollert, nem éreztem jelentős különbséget a nyesés és az ütés között, ennek tetejében az átemelés sem működik normálisan. Képtelenség precízen célozni, egyáltalán nem oda megy a labda, ahová terveztük – ennyi erővel a TV-focit (vagy ha úgy jobb: Pong) is nyugodtan felturbózhatták volna, talán még abban is több volt a tudatosság.

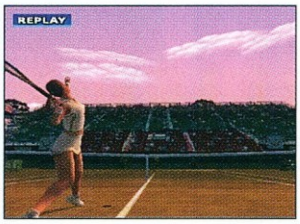
A játékosok animációja tökéletesen passzol ehhez a lapos és lassú játékmenethez: olyanok, mintha ólomlábakon mozognának, a reflexeik pedig egy kilencvenéves aggastyánét idézik. Aki rendszeresen figyelemmel kíséri a teniszmeccseket, az láthatja, hogy a sportág fejlődésével egyidejűleg iszonyatosan felgyorsult a játék, és az itt versenyző atléták (nyugodtan nevezhetjük őket így) hatalmasakat és erőseket ütnek – és ez nemcsak a férfiakra, hanem a hölgyekre is ugyanúgy vonatkozik! A sebességérzetet ebben a játékban egyedül szerválásnál és lecsapásnál érezhetjük (egyébként utóbbi szolgál szinte kizárólagos pontszerző ütésként).

A rossz játékmenet már csak azért is szomorúvá tehet minket, mert a program prezentációja – bár nem éri el a két nagy riválís színvonalát – egyáltalán nem nevezhető rossznak. A teniszpályák szépen kidolgozottak és kellőképp változatosak is. A játékosok mozgása – csigalassúságuk ellenére – finoman van kimunkálva, a felépítésük is részletes. Az arcábrázolás már kevésbé tetszett, szegény lányokat ugyan fel lehet ismerni, de úgy néznek ki, mintha csak keresztezték volna őket egy porcelánbabával: pufók arcocskájukon az érzelemnek ritkán látni nyomát. Az egyedüli dolog, amiben vetélytársai fölé nő a program, az a közönség hangja. Kevés néző esetén szórványos taps köszönt minket (még egy jó labdamenetnél is), teltháznál szinte felrobban a stadion, és nemegyszer a játékos nevét is bekiabálják. A hosszabb labdamenetek alatt folyamatosan nő a moraj, ezek végén pedig óriási tapsvihar köszönti a győztest. Nagy kár, hogy a felsorolt pozitívumok összességükben is kevésnek bizonyulnak ahhoz, hogy megmentsék a programot. Nemhogy kihívója nem lett a két riválisnak (Sega Sports és Smash Court Tennis), de még a dobogó közelébe sem tud felkapaszkodni.

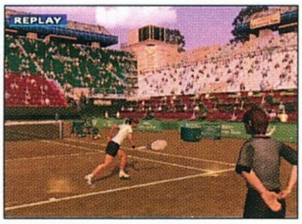
Kozi
kozi@ipma.hu

↘ Az egyik ellenfelem még csak most ért vissza a WC-ről...









MELLETTE
- Sok versenyző
- Nagyon jó a közönség hangja
- Elegendő játékmód

ELLENE
- Borzalmas irányítás
- Csigalassú és élvezhetetlen játékmenet
- A karakterábrázolás nem tökéletes

PEREPUTTY
- **Sega Sports Tennis** *Sega*
- **Smash Court Tennis** *Namco*
- **WTA Tour Tennis** *Konami*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	67
HANG	85
SZAVATOSSÁG	35

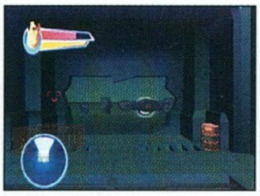
ÍTÉLET 52

4 játékos (multitap) PAL WWW.KONAMI.COM



↗ Ilyen szmog mellett bizony szuper-tüdő is elkél

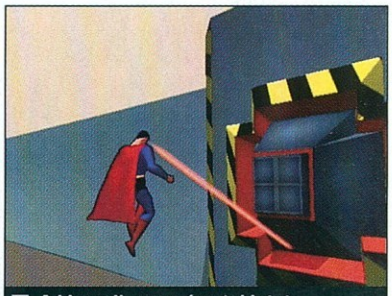








↗ Csak van egy üres kégli valahol...



↗ A klasszikus parázs-tekintet

■ **Kelj fel és repülj!**

SUPERMAN SHADOWOFAPOKOLIPS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** THE SHEFFIELD HOUSE **MEGJELENÉS** 2002.11.15. **NTSC**

Minden jel szerint véget ért szegény Superman balszerencséje. A főszerepét oly sokáig alakító Christopher Reeve tragikus mozdulatlansága mellett végre maga a figura méltatlan háttérbe szorítása is oldódni látszik. Az Infogrames kiadásában megjelent Superman: Shadow of Apokolips nevű akciójátékkal így végre ismét elfoglalhatja megérdemelt helyét, ahonnan a Pókember érthetetlen világméretű pozitív megkülönböztetése miatt szorult ki. (Még szerkesztőségünkben is tapasztalhatók voltak bizonyos Pókember-soviniszta felhangok!)

A játékban a Daily Planet fiatal és ambiciózus, földönkívüli származását titkolni igyekvő újságíróját, Clark Kentet – közismertebb nevén: Supermant – alakítjuk. Feladatunk pedig felderíteni a Nagy Alma piszkos ügyeit, és a címlapsztori összehozása mellett lehetőleg megmenteni a bajba jutott civileket.

Munka pedig van bőven: Lex Luthor, a város hősként ünnepelt oligarchája, a LexCorp R&D nevű mammutcég ura ugyanis minden követ hajlandó azért megmozgatni, hogy kis bolygónk minél hamarabb Superman-mentessé változzon. A bökkenő csak az, hogy a derék kriptoni bevándorló kiiktatására egy kisebb galaxis egyesített hadereje is röhejesen kevésnek bizonyulna (már ha a jelenlegi földi technológiát vesszük alapul). A probléma áthidalása érdekében Luthor az univerzum leggonoszabb lényével, Superman ősi ellenségével Darkseiddel köt szövetséget. Emellett a város legnevesebb koponyáit is "szerződteti" a céghez, előrelátóan gondoskodva arról, hogy egy ilyen remek ajánlatot ne tudjanak visszautasítani. Nem is sejti, hogy épp ez a precizitás lesz a veszte, hiszen a titokzatos hirtelenséggel eltűnt tudósok nyomába nem más ered, mint kettős életet élő zsurnalisztánk.

Itt jövünk, akarom mondani, repülünk be a képbe – a Daily Planet toronyházának tetejéről startolva ugorhatunk fejest a szuperhősök munkás hétköznapjaiba. A tér mindhárom irányát birtokba vehetjük, tetszés szerint röpködhetünk, vagy kutyagolhatunk a felhőkarcolók között. Első bevetésünk, egy – lassan már kis hazánkban is hétköznapinak számító – helikopteres bankrablás látványos lezárása során gyakorolhatjuk be hősünk képességeit. Az eseményeket szuperhallásunkkal érzékeljük, amely gyakorlatilag egy radarszerű kijelzőn ábrázolja a rosszfiúk és az áldozatok hozzánk viszonyított helyzetét. Ennek segítségével már messziről felismerhetjük, hogy az alant csápolók megmentéséhez, avagy agyonütéséhez készülődünk. Ám a látószervünk sem marad el fülünk mögött, belső nézetre kapcsolva átnézhetünk a falakon, illetve lézerpillantással pörkölhetjük a tekintetünk vonalába eső ellent.

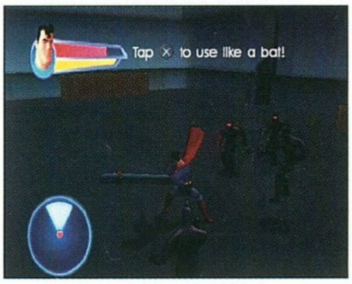
Akiket egyébként amúgy is elég változatos módszerekkel verhetünk péppé, jobban mondva ócskavassá, mivel hát robotok az istenadták. Az egyszerű ütéseken, rúgásokon és kombókon kívül jeges leheletünkkel szétfújhatjuk, netán különböző tárgyak (pl. láda, vízvezeték, teherautó) hozzájuk vágásával kényeztethetjük őket. A levegőben pedig a hím szarvasmarha példáját követve (fejjel beleszállva) taníthatjuk móresre a megátalkodottakat.

Szerencsére nem kizárólag az adok-kapok tölti ki a küldetéseket, helyet kapnak benne mindenféle ügyességi, sőt meg merem kockáztatni, logikai feladványok is. Például a sokatmondó "Beszivárgás" elnevezésű akció folyamán, a kamerákon kívül semmit sem kell megsemmisítenünk – ugyanakkor egyáltalán nem mindegy, milyen útvonalon lopakodunk. Azért lesz néhány olyan feladat is, amikor az ember visszasírja a sokat gyalázott gyakást.

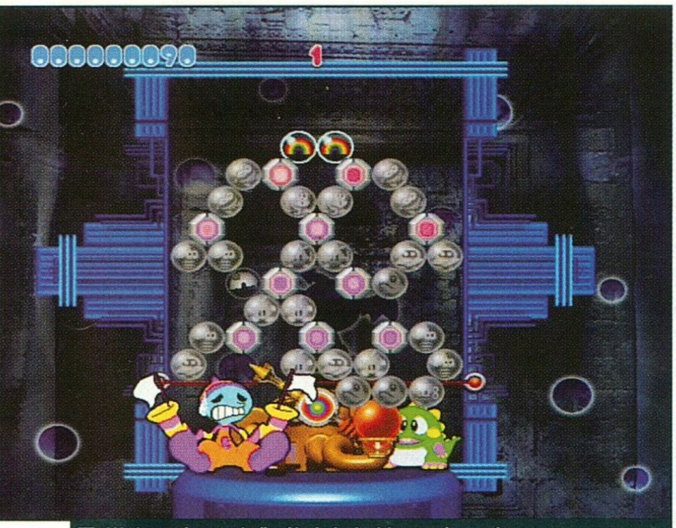
A játék sajna mindezek ellenére is elég monoton, és nem is olyan egetverően nehéz – pl. a házfalaknak ütközve egyáltalán nem károsodunk, a rosszfiúk sem sebeznek igazán nagyokat. Egyedül az irányítást sikerült úgy elbonyolítani, hogy egy órába biztos beletelik, mire megtanulunk hatékonyan közlekedni és harcolni. A kamera harmadik személyű perspektívájából többnyire követhetően mutatja a képet, csak néha bújócskázunk a textúrák között.

A grafika viszont kiváló, a rajzfilmet "élethűen" vitték át három dimenzióba, a poligonok alkalmazása egyáltalán nem feltűnő. (Megjegyzem, nem volt nehéz dolguk, hiszen a rajzfilm is eleve elég szögletes volt.) A remek, képregényt idéző hangulatot a hanghatások is támogatják, például a szinkronszínészeket is a rajzfilmből kölcsönözték. Még a zenéje sem idegesítő, pedig az irodalmi ritkaság ebben a műfajban. Egyszóval minden szép és tökéletes, csak egy idő után kicsit ismétlődőnek tűnnek a feladványok. Hiába a szuperhallás, a szupererő, a szupererős hajzselé, az átlag szintjén talán csak egy hangyányival tud felülemelkedni. És ez azért annyira nem szuper...

Golconda
golconda@skizo.hu



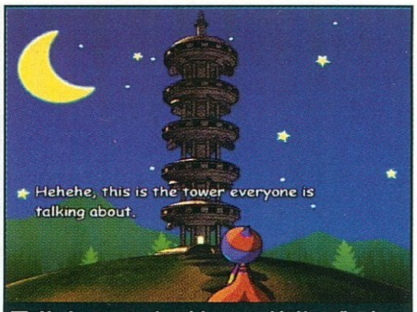
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Rajzfilmes hangulat ■ Jó zene ■ Sokféle szuper-képesség	■ **Spider Man: The Movie** *Activision* ■ **Superman** *Infogrames* ■ **Batman: Vengeance** *Ubi Soft*	GRAFIKA 76 HANG 84 SZAVATOSSÁG 66	**70**
ELLENE ■ Ismétlődő, monoton feladatok ■ Bonyolult irányítás ■ A harc lehetne látványosabb	1 játékos NTSC	WWW.INFOGRAMES.CO.UK	



↗ Wolo, már az első pályát is bukja - szégyen!



↗ A battle-mód az igazi



↗ Na ja, a sztori-mód nem a játék erőssége







Kigolyózlak, mielőtt begolyóznál!

SUPER BUST-A-MOVE 2

TÍPUS LOGIKAI/ÜGYESSÉGI **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** TAITO **MEGJELENÉS** 2002. 09. 26. **PAL**

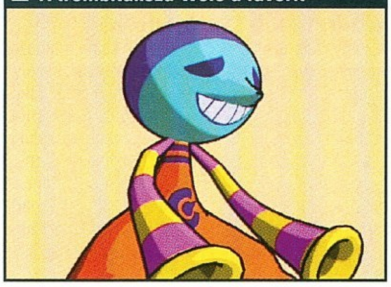
A logikai-ügyességi játékok kategóriájában a Tetris megjelenése óta többen is próbálkoztak egy, a nagy előd sikerét legalább csak megközelítő játékrendszer létrehozásával. Talán a Bust-a-Move sorozat állt ehhez a legközelebb, amely több platformon is sikert aratott, köszönhetően annak, hogy nemcsak a kifejezetten konzoljáték fanatikusokat képes a képernyő elé ragasztani, hanem szinte bárki – legyen akár kishúg, anyuci vagy barátnő – aki kipróbálja, rögvest megkedveli. Ráadásul van benne lehetőség még egymás elleni játékra is, ami általában sokat dob egy játék szavatosságán.

A főmenüre pillantva elsőként a sztori-mód tűnik fel, ami egy igen érdekes vállalkozás a játék típusát ismerve. Ezt választva ki kell jelölnünk, hogy melyik karakterrel indulunk el, hogy feladványokat megoldva és a kihívókat legyőzve nagyhatalmú puzzle masterré váljunk. A feladatunk ugyanaz lesz, mint a normál egyjátékos módnál, csak közben láthatunk néhány – nem túl színvonalas – videót. Szerintem sok szükség nem volt ezekre, az idétlen figurák még hagyján, de a hihetetlen bárgyú párbeszédek maximum a játékosok legkisebb korosztályának számára – akik még tutira nem értenek ángliusul – lehet szórakoztató.

Az egyjátékos mód az, ahol igazán elsajátíthatjuk a játék kezelését. Ez nem egy igazán bonyolult valami, a lényeg az, hogy a különböző színű golyókkal teleszórt pályát meg kell tisztítanunk. A képernyő aljából színes bogyókat lövöldözünk a fenti tömegbe, lehetőleg úgy, hogy három egyszínű kerüljön egymás mellé, mert ez esetben mindhárom golyó eltűnik. Még jobb, ha e három eltűnésével egy csoport elveszti az összeköttetést a többi bogyesszal, ekkor azok szintén eltűnnek, így sokkal gyorsabb iramban tudjuk tisztítani a terepet, mintha csak hármasával dolgoznánk. Kaphatunk speciális bogyókat is kilövésre, például a robbanógolyót, ami becsapódáskor az összes körülötte levő golyót megsemmisíti, vagy a szivárvány golyót, mely ütközéskor az összes körülötte lévő golyót átszínezi véletlenszerűen egy más színre. A játéktéren elhelyezve is akadhatnak speciális bogyók, mint például az, amelyiket csak robbantással vagy kiejtéssel lehet eltüntetni, illetve itt is találkozhatunk a szivárványos golyóbissal, ami itt csak akkor színez, ha elkészül mellette egy hármas. (Ez így leírva egyszerűen szörnyen hangzik, de mivel játék közben egy szempillantás alatt egyértelmű lesz, ott biztosan nem fog elszenderedni a t. olvasó.)

Maga az egyjátékos mód is igen poénos, ám a legszórakoztatóbb egy társunk ellen játszani. Külön állíthatunk ilyenkor nehézséget, hogy kezdő unokaöcsénk ne unjon rá a kilátástalan küzdelemre, rutinos szerénységünkkel szemben (majd 1-2 órányi intenzív játék után, ne alázzon minket a porba). A kétjátékos módban a leszakadó darabok már nem egyszerűen eltűnnek, hanem ellenfelünk térfelére kerülnek be, aki ennek „biztos" nagyon fog örülni. Épp ezért itt a cél már nem is a bogyók eltüntetése, a lényeg, hogy minél nagyobb adagot tudjunk belőlük átpasszírozni az ellenfelünkhöz. Esetenként érdemes is építeni egy nagy halmot, majd egy jól irányzott lövéssel átküldeni a felgyülemlett csomagot az ellenfélhez. Persze ha a nagy építkezés közepette mi kapunk extra golyókat – amik ráadásul még rossz helyre is kerülnek – akkor könnyen lehet, hogy dédelgetett tervünk dugába dől, és kis gyűjtögetésünk a vesztünket okozza. Az nyer, aki gyorsabban nyom át nagyobb mennyiségű bogyót az ellenfél oldalára. A játékban található még egy pályaszerkesztő is, ahol saját szánk ízének megfelelő pályákat kreálhatunk, majd ki is próbálhatjuk ezeket.

↘ A trombitakezű Wolo a favorit



Azt hiszem a Super Bust-a-Move 2 – játéktechnikailag – amit lehetett, mindent kihozott a stílusból. Ami az audiovizuális prezentációt illeti, nos ott azért még volna min dolgozni. A sztori mód figurái és az FMV-k igen csak bénácskára sikerültek. Jó, tudom, hogy valószínűleg nem eme játéktípus képviselői között fog megjelenni a következő „szuperjáték", ám a Playstation2 lehetőségeit a megjelenítés terén talán jobban is ki lehet aknázni az itt látottaknál. A zene és a hanghatások sem tartoznak az emlékezetesebb darabok közé, ám nem is különösebben zavaróak. Ami igazán élvezhetővé teszi a Super Bust-a-Move 2-t, az maga a játék alapötlete és játszhatósága. A játékmechanizmus – ami borzasztó egyszerű – elsajátítása percek kérdése, ám a remekül megtervezett, egyre nehezedő pályák hosszú időre szórakoztatóvá teszik a játékot. A kétjátékos mód pedig a végtelenig kitolja a játék szavatosságát. Érdemes legalább egyszer kipróbálnia mindenkinek, mert szinte biztosan megnyeri a tetszését. Remekül alkalmas arra is, hogy a játékkonzoloktól idegenkedő, és az akciójátékoktól irtózó családtagjainkkal is megszerettessük a Playstation2-t, bár arra készüljünk fel, hogy belefutunk a játék legnagyobb „hibájába" – nagyon nehéz abbahagyni.

Draco
draco@chello.hu

↘ Wolo már kezd rájönni, hogy ezt megszívta



MELLETTE

- **Remek alapötlet**
- **Szórakoztató kétjátékos mó**
- **Igazi családi játék**

ELLENE

- **Debil FMV-k, és sztori mód**
- **Meglehetősen látványszegény grafika**
- **Az előző részekhez képest nincs sok újdonság**

PEREPUTTY

- **Tetris Worlds** *THQ*
- **Super Bust-a-Move 2** *Ubi Soft*
- **Fantavision** *SCEE*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	60
SZAVATOSSÁG	92

ÍTÉLET

83

2 játékos | PAL | WWW.UBISOFT.COM








↗ Indulhat a kacsatánc!



↗ Ezen a platformon kéne átkacsáznom?

↗ Ez elment Kukutyinba "zap"-ot hegyezni...

■ A beszédhibás kacsából szuperhős lesz

DISNEY'S DONALD DUCK AS PK OUT OF THE SHADOWS

TÍPUS PLATFORM-AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2002.11.04. **PAL**



Előfordult már néhányszor, hogy az Ubi Soft platformjátékai kellemes csalódást okoztak az embernek – gondoljunk csak Raymanre –, és ami a főhős megválasztását illeti, ezúttal is él a remény: a Disney Interactive-vel karöltve a beszédhibás kacsát, Donaldot tették meg legújabb játékuk főhősének. Érdekesség, hogy a játék a jó öreg kontinens fiainak keze munkáját dicséri, hiszen Olaszországban készítették.

A biztonsági őri szakma világszerte a népszerűségi listák élén tanyázik, és most a konzoljátékok alaptörténetébe is begyűrűzött ez az emberpróbáló meló. Titkon vajon hány biztonsági őr álmodik arról, hogy egyszer csak szögre akasztja légpisztolyát, mert ő bizony szuperhős lesz, aki megmenti a világot a gonosztól? Nem tudjuk pontosan, de egyet már biztosan ismerünk: Donaldot, aki unalmas hétköznapjaiban a Ducklair Tower őrzésével keresi mindennapi kenyerét. Sokáig nem is kell várnia az alkalomra: egy röpke bóbiskolásából felriadva azon veszi észre magát, hogy egy csőrendszer magába szippantja, majd egy laboratóriumban találja magát, ahol Computer One – egy lebegő zöld fej – hathatós közreműködésével hamarosan hősöknek rendszeresített kék köpönyegben találja magát. A szuperkomputer közli vele, hogy ő mostantól PK, feladata pedig megmenteni a Földet az idegen Evronianoktól, akik titokban a Föld meghódítására és lakói rabigába való hajtására törekednek.

Mint Disney-szereplőknél már megszokott, természetesen itt is platformjátékról van szó: az összes mütyürt meg kell szereznünk, a rabok közül, akit tudunk, meg kell mentenünk – és mindezt persze túl is kell élni, az ellenség sorait pediglen alaposan megritkítani. A hősöknek kijáró kék köpeny és maszk mellett a fejlesztők kicsit cyberesre vették a figurát, Donald kezére ugyanis egy többfunkciós, "fegyvernek látszó tárgyat" építettek. Ez automatikusan célra tart, és bár alapból csak lőni tudunk vele, a későbbiekben spéci töltények mellett egyéb upgrade-ek is beszerezhetőek hozzá. Utóbbiakkal tud majd Donald kapaszkodni, repülni, különböző felületeket bezúzni, jégfalat áttörni és még előre is lehet küldeni felderíteni (ugyanis önállóan is tud repülni). Azonban ahhoz, hogy ezeket a plusz tulajdonságokat megszerezzük, elég sokat kell szenvednünk.

Utunk során kis zöld érméket gyűjtögethetünk, amelyek fizetési egységként szolgálnak a teleportoknál. Ezek tulajdonképpen checkpointok, ahol az automatikus mentések alkalmanként 15 db érmébe kerülnek, de ha esetleg elhaláloznánk így a masina az utolsó mentéshez dob vissza. Találhatunk még életerőt visszaállító, és speciális töltényeket tartalmazó bónuszokat, a felszedésükkel nem árt viszont sietni, mert mindkettőnek nyoma vész egy idő után.

Többféle alien-fajjal találkozhatunk a játék folyamán (többek közt a 103658, 101329 és 1068P4 típusúakkal, mindegyik D nélkül), akik határozottan nem veszik jó néven jelenlétünket. Az ő kiiktatásukon kívül a túszokat is illik megmenteni (bár nem kötelező), ami időre menő esemény: az óra által mutatott mennyiségű időnk van arra, hogy felkutassuk a valahol fogságban sínylődő kis lényeket, mert ha nem sikerül, elhaláloznak.

Az ellenségen kívül jó néhány dolog nehezíti még a dolgunkat. Az első pályákon a zöld tócsákban kikötve még simán kirepkedhetünk belőlük úgy, hogy csak az energiánkból vesz le a gép, de a későbbiekben a rózsaszín trutymóba csöppenve már búcsút mondhatunk életünknek. Találkozhatunk még mozgásérzékelővel felszerelt robotokkal, amelyek célkövetős rakétákkal vadásznak ránk, elektromos csapdákkal és aknákkal.

Mint az eddigiekből kiderült, a játék nem túl bonyolult, de ideig-óráig kellemes kikapcsolódást nyújt. Még rövidnek sem mondanám – hiszen mire az ember eljut a végére, néhányszor bizony fel kell állnia a gép mellől, hogy kieressze a gőzt. A mostanság sűrűn használt cel-shading technikával készült rajzfilm-, és képregényvilágot idéző grafika, a fényeffektusok és a robbanások kifejezetten jól sikerültek, a zene is elég pörgős. Talán egyedül a kamerakezelés szól ellene, az ugyanis elég idegtépő. Elég sokat kell várni, hogy automatikusan utánunk forduljon, szóval jobb, ha az ember magának állítja be a kameranézetet (bár ha mögöttünk valami tárgy van, nem mindig fordul tökéletesen irányba). Kétségkívül kellemes platformjáték, de semmivel sem emelkedik ki a vetélytársai közül.

Anit@
anita@ipma.hu



MELLETTE

- Kellemes hangulatú játék
- Képregény-szerű grafika
- Egyre nehezedő pályák

ELLENE

- Az automatikus kamerakezelés botrányos
- Közbenső pályák nem hozhatók be újra

PEREPUTTY

- **Crash Bandicoot** *Universal*
- **Disney's Donald Duck as PK** *Ubi Soft*
- **Superman** *Infogrames*

1 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	74
HANG	70
SZAVATOSSÁG	58

WWW.UBISOFT.CO.UK

ÍTÉLET

71

RESIDENT EVIL

☒ VÉGIGJÁTSZÁS

Néhány általános észrevétel

- A Resident Evil GameCube változata kicsit más, mint a régi verziók, de nem sokkal. A kevés eltérések egyike, hogy ezúttal elsősegélycsomagokat is találhatunk, melyek mintegy zsákbamacskaként működnek: vagy elsősegély-sprayk, vagy növények, illetve azok keverékei találhatók bennük.
- Amennyiben normal fokozaton (Mountain Climbing) indulunk neki a kalandnak, igen kemény ellenfelekre számíthatunk, viszont mivel a játék legvégén most nincs rangsorolás, nyugodtan lehet használni elsősegély sprayt, sőt tanácsos is, és a mentésekkel sem kell spórolni. (Ezúttal legfeljebb azzal nyerhetünk extra cuccot, ha nagyon gyorsak vagyunk – lásd: extrák alcímnél.)
- A gyógynövényekről nem árt tudni, hogy egy zöld növény 25% energiát ad, viszont keverve duplázhatjuk a hatását. Három zöld összekeverve már 100% erőt ad, s ugyanígy teljes gyógyulást eredményez, ha egy zöld növényt egy pirossal kombinálunk össze. A piros növény önmagában nem ér semmit, csakis a zöld hatását növeli. Kék növényt is össze lehet a többivel mixelni, de annak nincs kihatása a többi összetevőre, egyszerűen csak méregtelenít.



- Emberünk mozgásából következtetni lehet az egészségi állapotára, de hogy pontosítsuk a dolgokat, az EKG-nél a következő jelzések lehetségesek: zöld szín – 100% energia, sárga szín – 75% energia, narancssárga szín – 50% energia, piros szín – 25% energia. Amennyiben a főhőst valamiféleképpen megmérgezték, úgy az energia folyamatosan csökken!
- A töltények, gyógyító cuccok hollétét zárójelben ugyan többnyire megemlítjük az alábbiakban, de ez nem jelenti azt, hogy ott azonnal muszáj is őket felvenni, hiszen gondolni kell arra, hogy mennyi tárgy lehet egyszerre nálunk.
- Van pár ellenség, amelyek elől egyszerűen el kell futni: ilyenek a méhek, a kígyók, és a varjak is. Bár a varjak ártalmatlanok, amíg fel nem riasztjuk őket.

☒ Jill Valentine



1. ISMERKEDÉS A VILLÁVAL

Miután a csapat behúzódott a villa halljába, Jill és Barry automatikusan berontanak a az ebédlőbe (írógépszalag az asztalon), ahol a jövőben majd menteni is lehet. Menjünk tovább a folyosóra, ahol Kenneth kollégánkból falatozik valaki. Ne pazaroljunk a zombira lőszert, helyette csalogassuk Barryhez, aki végez vele. Igyekezzünk vissza Weskerhez a hírrel, de nem találjuk őt a hallban. Mindenesetre nézzünk körül a lépcső alatt is, így végül kapunk Barrytől egy tolvajkulcsot. Szemközt az ebédlő ajtajával egy kis helyiség nyílik, benne egy szoborral, annak táljában pedig a villa térképével. Másszunk át a kisasztalon a szomszéd helyiségbe, s amennyiben ki akarjuk próbálni, miként működnek az önvédelmi eszközök, be is mehetünk oda egy tőrért. A lényegre térve viszont csupán a térkép megszerzése itt a feladat, aminek az eléréséhez oda kell tolni a kisasztalt a szobor mellé... Ezek után Kenneth hullájától elvehetjük a videókazettát, amin a tevékenységét rögzítette, majd továbbhaladva az imbolygó lámpás folyosón menjünk fel az emeletre (lőszer a kalitka mellett, gyógynövények a lépcső aljánál). A sárga folyosón menjünk el az oldalsó irányba, ahol zombikba ütközünk, viszont találunk egy nyílvesszőt is (lőszer a tükörnél). Vizsgáljuk meg a nyílvesszőt, és csavarjuk le a hegyét. A Z alakú elágazás végén két ajtó van: az egyik zárva, míg a másikkal az ebédlő felső részéhez juthatunk (tőr a falnál, illetve ha lelökjük a szobrot, akkor majd lent a törmelék között egy ékkövet találunk), ahonnan visszatérhetünk a hallba. A bejárattal szemben, a lépcsőfordulónál egy titkos ajtót nyithatunk meg, s egy kisebb temetőbe látogathatunk ki. Keressük fel a síremléket a nyilazó angyallal és illesszük a domborműbe a nyílhegyet. Ezzel a művelettel egy érdekes kazánházba nyerünk bebocsátást, ahonnan az átkok könyvét vihetjük el, s közben furcsa szoborarcokra figyelhetünk fel. Vizsgáljuk meg a könyvünket, s a hátuljáról szedjük le a kardos kulcsot, mire a könyvből kiolvashatjuk, hogy bizonyos halotti maszkok kellenének a szobrokra. A kardos kulccsal a villa számos ajtaját megnyithatjuk. Kezdjük talán ott, ahol a villa térképét felvettük. Az L alakú folyosón kutyák próbálnak betörni (tőr és lőszer a vitrinek alatt), de csak menjünk tovább a kacskaringós folyosóra, s ott ki a szabadba az első utunkba kerülő ajtón. A kis kerti részről szedjük össze a gyomirtót (gyógynövény, és egy kanna kerozin ugyanitt). A folyosó következő ajtaja mögött egy fürdőszoba van, a fürdőző zombi mellett pedig egy tőr. A harmadik ajtón egy üres szobába nyithatunk be, onnan továbbhaladva pedig megpillanthatjuk a leghasznosabb fegyvert a falon: a shotgunt (írógépszalag és tőr a kávézóasztalon). Amennyiben úgy visszük el a fegyvert, hogy nem akasztjuk a helyére az elromlott puskát (ami a villa másik felében leledzik), akkor az üres szobában összepréselnének minket a plafon – vagy legalábbis összepréselne, ha nem lépne közbe Barry. A folyosó dupla ajtaján keresztül haladjunk tovább, majd rögtön jobbra nyissunk be, így a keleti lépcsőházba érkezünk, ahol pár zombi is lézeng. A lépcső aljánál van a keleti mentési pont, ahol végre ládát is találhatunk. Rögtön be is pakolhatunk pár hasznos holmit, továbbá magunkhoz vehetünk egy benzines flaskát, amit ugyanitt bármikor tele is tölthetünk – illetve csak addig, amíg a kerozinos kanna ki nem ürül. Az emeleten egyelőre csak jobbra tudunk haladni, s így egy U alakú folyosóhoz lyukadunk ki. Mielőtt elindulnánk a folyosó másik végéhez, előbb az innenső végén menjünk abba a szobába, ahová a lépcsőházon keresztül amúgy nem lehetett. A dolgozószobából a kutyasípra, illetve az öngyújtóra van szükségünk: innentől fogva megöntözhetjük kerozinnal, majd felgyújthatjuk a hullákat – már persze csak ha nem sikerült őket lefejezni. Az U alakú folyosó másik végénél visszajuthatunk a hallba, s hozzáláthatunk a nyugati szárny komolyabb átvizsgálásának. Az ebédlő felső részénél most a még fel nem derített irányba haladjunk, majd a nyugati lépcsőháznál mindjárt az első ajtón lépjünk ki a teraszra. Fújjuk meg a kutyasípot, minek eredményeként két véreb támad nekünk. Nyírjuk ki mindkettőt, s az egyik hátrahagyja nekünk a nyakörvét. Ebbe a nyakörvbe rejtve egy érdekes kis érmét találunk, amit tovább vizsgálva megnyomhatunk egy gombot. Ügyködésünk eredménye egy kulcsutánzat. A teraszon termő zöld növénnyel gyógyíthatjuk magunkat, majd a terasz másik végében nyíló ajtón át visszatérhetünk a hallhoz, ahonnan – az ebédlőn keresztül – siessünk tovább a sárga folyosóra. Pontosabban az onnan nyíló lépcsőhöz, ami a második emeletre vezet. A páncélokkal ékesített folyosó egy csapda, s amint felvesszük a közepéről a páncélos kulcsot, aktiválódik is. Ennek ellenére csak nyugodtan vegyük magunkhoz a kulcsot, épp csak ne felejtsük el azon nyomban behelyettesíteni a kulcsutánzattal. Ezek után most már kénytelenek leszünk a nyugati lépcsőházat is megtisztítani a zombiktól, ugyanis le kell mennünk a földszintre. A lépcső aljánál ezúttal is egy mentési ponthoz nyithatunk be, ládával együtt. Kerozinos kanna itt nincs, de a lépcsőházból (pontosabban a hozzá kapcsolódó L alakú folyosóról) nyílik egy szoba, ahol van (hibás puska és sokkoló a szekrényben, írógépszalag a fiókban).

2. A MASZKOK GYŰJTÖGETÉSE

A földszinten haladjunk tovább az armor kulcs használatával. A sötét folyosó végéből nyíló üvegházban öntsük a gyomirtót az öntöző berendezésbe. A kapcsolót a piros (red) állásba mozdítva öntözzük meg az agresszív növényt (a másik állásnál a felvehető gyógynövényeket sorvasztjuk el) s vegyük fel mögüle a szem nélküli maszkot. A sötét folyosóról (ahova időközben zombik törnek be), Kenneth folyosója felé menjünk át. Közben a gondnoki szobával felesleges foglalkozni, viszont ha van helyünk, felvehetjük az ebédlőből a kék ékkövet, s a gondnoki szobával szemközti kis kamrában, a tigrisszoborba beillesztve egy adag shotgun lőszerrel gazdagodhatunk. Mivel két kulcs sok helyet foglal, használjuk el őket. Kenneth folyosóján nyissuk ki a zongoratermet (egyelőre még nem kell bemenni), illetve az alagsorban lévő konyhát (ott csupán



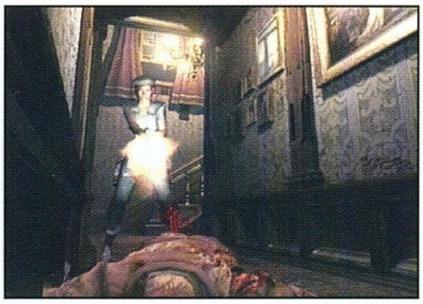














lőszer és egy tőr van – no meg egy zombi). Ezzel a kardos kulcsnak annyi is, és irány a keleti szárny. A hallban menjünk fel az emeletre, s ott ki a keleti balkonra, ahol felvehetjük a néhai Forest kolléga gránátvetőjét (pisztolylőszer az üvegasztalon, tőr a hullával szemben, növények az út végén). A keleti folyosón folytassuk az ajtók kinyitogatását, de még továbbra se menjünk be sehova, s ugyanígy a lépcsőháznál (az emeleten) megnyíló ajtót is csak a kulccsal nyissuk ki. A földszintre ereszkedve menjünk tovább a hibás kilincsnél (ha sokat nyitogatjuk egykettőre tropára megy), és észak felé tartva keressük fel a képtárat – ezzel a páncélos kulcsot is elhajíthatjuk. A képtárban kicsit más a szisztéma, mint a PlayStation verzióban: az U alakban elválasztott terem végén találunk egy női portrét (egy bizonyos Lisáról), s annak az ékszereit kell megfigyelni – de még ne nyomjuk meg a kép alatt a gombot. A látottak alapján kell átszínezni a színes üveg képeket, amit színes fényekkel tudunk elérni. A portré oldalán a középső és az utolsó kép alatt nyomjuk meg a gombot, míg a túloldalon az első alatt. Végül a portré alatt is nyomjuk meg a gombot, mire egy átjáró nyílik a temetőhöz, s mellesleg egy újabb maszkba botlunk. Ha már ott járunk, a már két meglévő maszkot akár a helyére is rakhatjuk. Mindezek után akkor nyissunk be az emeleti folyosón az ajtón, ami mögött Richard barátunkat találjuk ramaty állapotban. Valami óriási kígyó marta meg, úgyhogy sürgősen ellenszérumért kell sietnünk a nyugati mentési ponthoz. Miután valamennyire rendbe hoztuk, megkapjuk a rádióját, és körülnézhetünk ott, ahonnan elmenekült. Egyelőre csak egy kis sötét szobába tudunk bemenni, ahol – miután meggyújtottuk a gyertyákat – toljuk félre a szekrényt, s a rejtekhelyről vegyük magunkhoz a kottát a félkész zenével (lőszer az asztalon, shotgun lőszer a szekrényben). Ezzel a kottával el kell mennünk a zongoraterembe, útközben pedig vegyük fel a címert, ami az ebédlő kandallója felett van a falon. A zongorateremben, a szekrény mögött találjuk a zenemű hiányzó részét, s összeillesztve a két kottát rögtön le is játszhatjuk a Holdfény szonátát (írógépszalag a bárpulton). A kis előadásunkkal egy titkos szoba nyílik, benne egy arany címerrel, amit csak úgy tudunk felvenni, ha utána a helyére rakjuk az egyszerű címert. Az aranycímert a kandalló fölé helyezve kinyílik az öreg óra ajtaja, s a fogaskerekek segítségével elforgathatjuk a mutatókat. Az óra melletti festménynek megfelelően a kismutatónak a páncél felé, míg a nagynak a sisak felé kell állnia. Az óra mögül így elókerül a pajzsos kulcs, amivel benyithatunk Richard kígyójához, s azt leküzdve megszerezhetjük a következő maszkot (shotgun lőszer a polcon). Bár galád módon azt is megtehetjük, hogy a maszk elcsenése után magára hagyjuk Richardot a kígyóval. (Tulajdonképpen úgyis meghal. Mellesleg az ő puskáját is elvihetjük.) A kígyó marása elleni szérumot ugyanott találunk, ahol korábban – mert hát nagy valószínűséggel mérgezett állapotba kerülünk... Az utolsó maszk megszerzése már nem komoly kihívás: szintén a keleti folyosóról nyílik a lovagterem, ahol a páncélokat megfelelő sorrendben a helyükre kell tolnunk. (Kezdjük a távoli jobbal, majd a közeli ballal folytassuk, végül a közeli jobbal, és már meg is vagyunk.) Ezután már nyugodtan megnyomhatjuk a terem közepén a gombot, s kivehetjük a rejtekhelyről a kincsesládikát, ami egy újabb maszkot rejt magában – a ládika nyitásához a naphoz tartozó szimbólumokat kell lenyomni rajta. A kazánházban mind a négy maszkot a helyére illesztve leesik a felfüggesztett koporsó, s abból egy igen kemény zombi bújik elő. Miután kinyírtuk, a koporsóból kivehetünk egy emblémát (no és a shotgun lőszert se hagyjuk ott), s visszamehetünk a házba. A keleti lépcsőháznál nézzünk be az ajtón, amit korábban kinyitottunk. A trófeás helyiségből két irányba lehet menni: az apró szobában csupán írógépszalag és elsősegélyláda van, míg a másik szobában valakinek a csaligyűjteményéből mazsolázgathatunk, s összefutunk Barryvel, aki egyébként a mentési pontnál egy csomó cuccot otthagyott nekünk. Akasszunk le a horoggyűjteményből egy horgot, majd a rovargyűjteményből és a csaligyűjteményből is vegyük ki a méhet. Szemlátomást fel voltak cserélve, tehát rendezzük a dolgokat: rakjunk a csali rovarra horgot, és tegyük be a csalik közé, az igazi méhet pedig tűzzük a rovarok közé. Utóbbi gyűjtemény alatt egy gomb is van: a cserebere végeztével ezt nyomjuk meg, mire egy titkos rekesz nyílik. Vegyük ki belőle a Wind címert, majd meneküljünk ki a feléledő méh elől. A kazánból szerzett emblémával ezután menjünk arra a folyosóra, ami a képtártól nem messze nyílik, s ott illesszük be a mélyedésbe – ekkor hallhatjuk, amint kinyílt az átjáró.

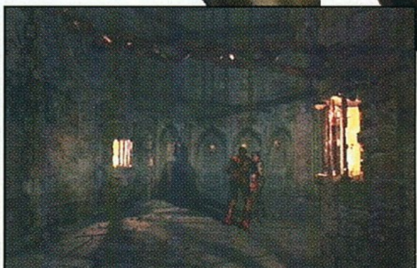


3. AZ ERDŐ

Miközben a szállás felé tartunk, a régi játékosok egy új helyszínre figyelhetnek fel. Az emblémával megnyíló szerszámoskamrából egy új út is lehetséges, keresztül egy erdőségen. Ereszkedjünk le a domboldalon (Barry rádión figyelmeztet













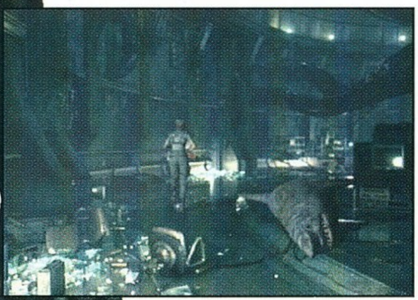

minket valami veszélyre, de ne törődjünk vele), s az út végén egy zárt kapuba ütközünk. Kulcsként a szélkakasokat használhatjuk, melyek a kapukat őrző kutyaszobrokat forgatják el. A szobrok alatti szövegeket az útjelző tábla adataival összevetve alakul ki a megoldás: a piros kakast nyugatra állítsuk be, kék pedig észak felé mutasson. A kapun túl megint egy temetőben járunk: ha nem akarjuk, hogy a varjak ránk támadjanak, óvatosan mozogjunk a közelükben – avagy lőjük le őket. A temetőből két sírkő érdekel minket: rakjuk be a jobb oldali vájatába a Wind címert, minek eredményeként három másikat vehetünk fel. Ezeket a címereket illesszük be a másik sírkőhöz: a hátuljukat megnézve megnyomhatunk rajtuk egy-egy gombot, s ezután rakhatjuk a helyükre őket. Ha mind a helyére került, miénk a Magnum. Térjünk vissza az útra, s vágjunk át a temetőn. Sötét erdei úton mehetünk tovább egy kis kunyhóhoz, ami elég kihaltnak tűnik. Bentről felvehetjük a környék térképét, valamint egy kurblira bukkanhatunk. Ládát meg írógépet is találunk, és bizony érdemes is menteni, mert amikor távoznánk, megérkezik a házigazda. A rusnya szörnyeteget (a festményen látott Lisa kicsit megváltozott) nem lehet kinyírni, úgyhogy meneküljünk. Fussunk vissza egészen a szerszámos kamráig, ahonnan visszatér a régi kerékvágásba a sztori. Az udvaron néhány kutya és gyógynövény vár ránk (közben Brad, a helikopterpilóta próbál kapcsolatba lépni velünk), majd a medencénél a kurblit kell használni, hogy leeresszük a vizet. A medencén átkelve láthatjuk, hova folyt el a víz: egy mesterséges vízesés keletkezett, ami valami járatot zár el. Hogy mit is, az még a jövő titka, momentán jobb lesz, ha óvatosan – vagyis a varjakat fel nem riasztva – elsétálunk a kapuhoz, ami az őrök szálláshelyéhez vezet. (Az úton néhány kígyó társaságában gyógynövények is fellelhetők.)

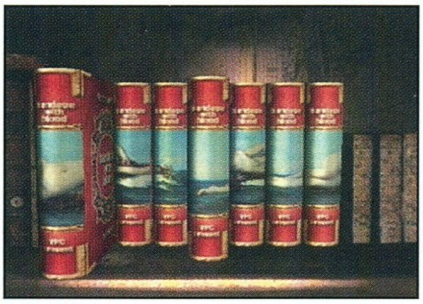
4. AZ ŐRÖK SZÁLLÁSA

A lepusztult faépületet valamiféle csápok hálózták be, ami rossz előjel. Az első ajtó mögött rögtön állást menthetünk, s néhány hasznos cucc mellett magunkat is összeszedhetjük – elvégre láda és kerozin is van. Utána a folyosó végi dupla ajtón menjünk be. Az óriáspókok által lakott biliárdteremben meggyújtogathatjuk az olajmécseseket bizonyos jelek előcsalásához, de valójában csak a biliárdgolyók állása igazán fontos információ. Az asztaloktól feltétlenül vegyük fel a piros könyvet. (Shotgun lőszer és elsősegélycsomag ugyanott.) Távozzunk, s mehetünk a másik irányba: hogy a padló alól kinyúló csáp ne tudjon fojtogatni minket, toljuk oda a kallódó ládát a többi mellé, s lépcsőként használjuk a halmot. A következő folyosó végén találjuk az épület térképét, de miután felvettük, ne nagyon kukucskáljunk be az alóla előkerülő lyukon... A 002-es ajtónál kis közjáték következik: Barry elég furcsán viselkedik. Miután vége a jelenetnek, az asztalról egy jelentést vehetünk fel a házban burjánzó ún. 42-es növényről. Menjünk be a privát fürdőszobába, és vegyük fel a 001-es kulcsot a polcról, ami a mentési hellyel szemközti szobát nyitja. Az akasztott ember egylövetű pisztolyával nem leszünk sokkal előrébb (pisztolylőszer ugyanitt), viszont a fürdőben itt is egy kulcsot találunk – ezúttal a kádban. Ne törődjünk az időközben életre kelt öngyilkossal, hanem siessünk vissza a 002-es szobába, ahol toljuk félre a szekrényeket, amelyek mögött egy lejárat van elrejtve. Ereszkedjünk le, majd a betonfolyosón tologassuk a ládákat a vízbe, így képezvén hidat. (Utána a sarokban növény.) Vigyázat: a vízzel elárasztott teremben cápák garázdálkodnak. Balra (Jillnek) elindulva rohanjunk a vezérlőterem bejáratához, ami – minthogy nálunk van a kulcsa – engedelmesen nyílik. Másszunk le a létrán, vegyük fel a térképet a falról, majd olvassuk el, milyen szám áll a fehér táblán. Ezután vizsgáljuk meg az akvárium vezérlőberendezéseit. Az oldalsó üvegfalnál leüthetünk egy gombot, amivel elméletileg leereszthető a víz, hanem ekkor az óriási cápa elkezdi ostromolni a szemközti üveget. Villámgyorsan cselekedni kell. A jobbra lévő konzol lenyomásával engedélyezzük a biztonsági rolók leeresztését, majd próbáljuk ezt realizálni a töredező üvegnél lévő karral. Csupán félig sikerül a művelet, ezért igyekezzünk a szomszédos beugróban a csövekhez (a földön egy elsősegélycsomag), ahol azt a csapot csavarjuk el, amelyik a táblára fel volt írva. Ha ez megtörtént, ismét a számítógépen nyomjuk le a gombot, végül húzzuk meg újra a kart. Ha a rolók lent vannak, a cápa már nem árthat, úgyhogy leereszthetjük a vizet, és a közeli zsilipajtón keresztül bemehetünk a fenevadakhoz. Kis víz még mindig maradt az óriás példánynál, ezért még nincs vége a műsornak: a dög ránk támad, amikor egy kulcsot próbálunk felvenni. Sebaj: az emelvényről toljuk be a vízbe az elektromos szekrényt, majd adjunk neki kakaót a karral. A sült cápa mögül ezután felvehetjük a "Gallery" kulcsot, amit a faházban kell használni. A leeresztett tankból (az ellenkező irányban) vezet fel egy út









– merthogy ugyebár a ládahíd is leeresztődött. (Lent találhatunk Magnum lőszert és gránátot is.) A galériába méhek fészkelték be magukat, amikről gondoskodni próbált valaki, de sikertelenül: vegyük el a hullától a rovarirtót, és némileg okosabb taktikát követve fújjunk be azon a lyukon, ami a térkép alatt volt. Ezzel a galériát megtisztítottuk, és felvehetjük a fészkeknél a 003-as kulcsot. Ha egy főgonosszal kevesebbet akarunk, akkor a bemehetünk (a biliárdgolyókról leolvasott kóddal) a vegyész szertárba, s ott elkészíthetjük a V-Jolt nevű méreget, amit a növény gyökereire kell ráönteni (a cápás akvárium felső szintjénél lévő szobában). A helyiségből felvehető üvegekben kétféle összetevőt (ezek a polcokon vannak) és vizet vegyíthetünk össze, de tulajdonképpen egy matematikai fejtörőről van szó. A falra van felvésve, hogy mely összeadásokkal lehet gazdálkodni: először készítsünk 4-es anyagot, amit 3-asból plusz vízből készíthetünk, s ezt öntsük hozzá egy adag 6-oshoz. Az így létrejött 10-eshez 7-est öntsünk, amit 6-osból plusz vízből állíthatunk elő, végül az egészhez keverjünk 3-ast: a 20-as anyag ugyanis a V-Jolttal egyenlő. Miután a mérget ráöntöttük a gyökerekre, menjünk tovább (a galériában) a 003-as szobába, és ott vizsgáljuk meg a könyvespolcot. A fehér könyvet cseréljük ki a pirosra, majd rakjuk ki a könyvek gerincén lévő aktképet. Ezzel nyílik az átjáró a növény fészkéhez, s jó esetben Barry segít nekünk a gyomlálásban. A helyiségből tulajdonképpen a sisakos kulcsra van szükségünk, amit a villában kell használnunk.

5. ISMÉT A VILLÁBAN

A szerszámos kamrában Barry hagyott megint cuccot, amire talán szükségünk is lesz, ugyanis mostantól a házban számíthatunk ún. hunterek támadására. A sisakos kulcsot mindjárt használhatjuk a keleti lépcsőház felső folyosójának a végén, illetve az onnan nyíló szobában (növények a földön). A PS verzióhoz képest a nagy teremben most nincs kígyó, viszont van két összezáródó fal. A lényeg, hogy a szobrot az előtérből a helyére toljuk, anélkül, hogy összepréselődnénk. Minthogy a szobor nem hagyja teljesen összezáródni a falakat, kezdésnek egészen ütközésig betolhatjuk. Ezután kerüljük meg a jobb oldali falat, mire egy kapcsolóra bukkanunk, amivel újra mozgásba hozhatjuk a falakat, s rohanhatunk vissza szobrot tologatni. Végül egy rejtekjárat nyílik, benne egy lyukkal (ugyanitt egy sokkoló is van), amin keresztül egy sírkőhöz ugorhatunk le, s találhatunk egy könyvet, benne egy sast ábrázoló medállal. A síron egy gomb nyomható meg, mire a kő elmozdul és még lejjebb ereszkedhetünk. A lepusztult alagsorban néhány pók és zombi mellett a lift főkapcsolójára bukkanhatunk, amit természetesen használjunk, hiszen az egyetlen lehetséges útvonalon hamarosan a konyhába lyukadunk ki, ahonnan akkor liftezhetünk feljebb. Az emeleten nem tudunk ugyan benyitni a könyvtárba (növények a földön), viszont találunk egy kis raktárt, benne az akkumulátorral, ami a kerti lifthez, illetve a medence megkerüléséhez szükséges. Még előtte azonban más dolgunk is van a házban: visszatérve a liftes helyiségbe onnan átmehetünk a sárga (lándzsás) folyosóra, és a páncélos csapdán túlhaladva egy újabb ajtót nyithatunk meg a sisakos kulccsal. Ez pedig voltaképpen egy kerülőút a könyvtárba, ahol végleg le kell számolnunk az óriáskígyóval. Midőn a kígyó kileheli a lelkét, akkorát csap az egyik könyvespolcba, hogy egy halom könyv lehullik, s ezek egyikében egy újabb medál, a farkassal díszített rejtőzik. A nyugati lépcsőháznál, a felső szinten újabb ajtót nyithatunk a sisakos kulccsal, s a trófeákból egy-egy ékkövet vehetünk ki (gránát és tőr ugyanitt). A módszer a következő: toljuk az asztalokat a trófeák alá, majd kapcsoljuk le a villanyt, ugyanis a kövek csak sötétben válnak láthatóvá. A lényeg az, hogy addig nem szerezhető meg a zsákmány, míg a két trófea közt "fészkelő" sas figyeli őket. Először tehát el kell terelnünk a madár figyelmét az egyik irányba, majd úgy kell alatta elmennünk, hogy kiessünk a látóteréből, s ne kövessen minket. Utána már csak gyorsan fel kell pattanni a megfelelő asztalra, s kikapni a követ, mielőtt még a sas oda tudna fordulni, majd ugyanezt eljátszani a másik oldallal is. A sárga követ a tigrisfejbe kell beilleszteni (ahol korábban a shotgun lőszert szerezhettük), aminek eredményeként egy MO Diszket kapunk. Az utolsó sisakos zárat a hallban találjuk, mely mögött az éjjeliszekrény fiókjából írógépszalagot vehetünk fel. Utána a tükörszobában egy kis kincsesládára bukkanunk (tőr és növény ugyanitt), aminek a kinyitása bonyolultabb a többinél. A piros ékkövünket a zárba illesztve egy logikai feladványt kapunk: ki kell rakni a dobozon látható alakzatot. (Megjegyzés: a darabokat forgatni is lehet!) A dobozból az ún. embléma kulcs kerül elő (ezt is előbb szét kell nyitni), ami csupán abba az ajtóba illik, amit a képtár közelében kell keresnünk. A sötét kis szobában kapcsoljuk fel a villanyt, s vegyük fel a fémemblémát (sokkoló és shotgun lőszer ugyanitt). Most már mehetünk vissza a medencéhez.

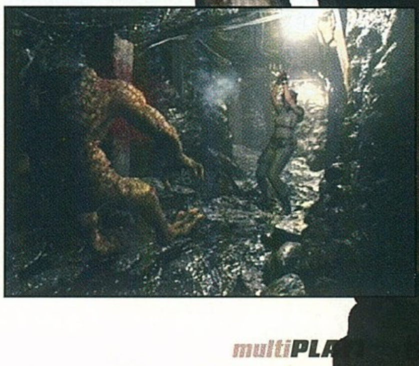
6. A BÁNYA



Ismét átkelve a medencén rakjuk be a helyére, azaz a másik lifthez az akkumulátort. Ezzel a lifttel megkerülhetjük a medencét, s előkerítve a kurblit ismét feltölthetjük vízzel. A vízesés így megszűnik a kertben, s mögötte egy barlang bejárata tárul fel. A bánya szakasz bonyolult labirintusnak tűnik, de valójában nem az. A vasajtó után mindjárt savas gránátokat találunk, majd a nem működő lift után pisztolylőszert. Keressük meg Enricot, aki szerint áruló van köztünk, de mielőtt többet is mondhatna, egy golyót kap a szívébe. Így ránk testálódik az ő kurblija, aminek a következőkben sok hasznát vesszük. (Közben egy hunter is meglep minket.) A kurblit a bányában fellelhető mentési pont után kell alkalmaznunk először: a szakadékot tüntethetjük el vele, illetve forgathatjuk el. Hamarosan egy















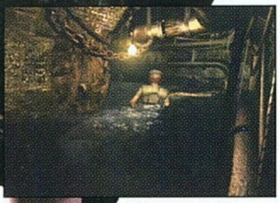




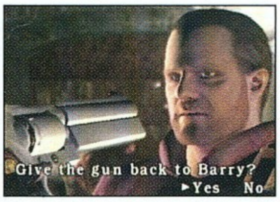
sziklagolyó állja el az utunkat – amikor visszafordulunk, kezdjünk el sprintelni, különben agyontipor minket. Miután lenyugodtak a kedélyek, a feltárult járatban némi shotgun lőszert vehetünk fel, de ami fontosabb: a sziklagolyó egy új utat tört ki. Az így előkerült ajtó mögött egy újabb óriáspók vár ránk, amivel muszáj megküzdenünk. Végezzünk vele, és haladjunk tovább. Ha nem maradt tüzes fegyverünk a pókhálóval benőtt ajtó felégetésére, találhatunk egy kést, amivel kimetszhetjük az utat. Ezek után néhány növénnyel gyógyíthatjukmagunkat, illetve ráakadunk a bánya térképére, majd ismét a kurblit kell használni. Méghozzá háromszor kell elforgatni a hiányos útszakaszt, mert így balra is nyíilik egy út. Közben ismét egy kőgolyó lep meg minket, de ezúttal könnyen félrehúzódhatunk. Balra ismét szobortologatás következik. Érdekesség, hogy azzal kell kezdeni, hogy a szobrot a faltól kitoljuk, amihez egy szerkezetet működtethetünk a kurblival. Miután már a szobor mögé tudunk menni, toljuk rá a középső platformra, amivel elforgathatjuk. Kétszer is toljuk rá, hogy a megfelelő irányba forduljon, majd végül lökjük be a helyére, amiért cserébe egy kis hengert kapunk. Eme szerzeményünkkel térjünk vissza lifthez. A liftet vezérlő masinából egy tengelyt operálhatunk ki, amire rakjuk rá a hengerünket. Vizsgáljuk meg közelebbről, majd forgassuk el a hengert: így egy számsorozat áll össze (4,2,3,1). Tegyük vissza a tengelyt a helyére, és nyomjuk le a látott sorrendben a gombokat. Az immáron működőképes lifttel ereszkedjünk le – közben Barry is csatlakozik hozzánk –, mire a Föld mélyén ismét Lisába botlunk (lőszer a ládánál). Egy kör alakú folyosón menekülhetünk előle (továbbra is sérthetetlen), amiből azonban több elágazás is nyílik. Az egyik ilyen elágazás egy raktárba vezet, ahol toljuk a ládát a teherliftre és indítsuk útjára. Ezután térjünk vissza a saját liftünkhöz (amit Barry időközben elvisz előlünk), és az ide érkezett ládát toljuk be a présgépbe. Természetesen működtessük a gépet, s vegyük fel az összezúzott lángszórót. Ezúttal ez csak mint nehezék fog szolgálni: a körfolyosó falán húzhatunk meg egy kapcsolót, mire az egyik elágazásban ideiglenesen két tartópecek bújik elő egy ajtó mellett. Ha sikerül időben a peckekre helyeznünk a fegyvert, akkor egy gyertyafényes helyiségbe nyithatunk be, majd nyakig merülhetünk valami vizesárokban. Lisa hálószobájában végül egy ékszeres ládikát vehetünk fel (tőr ugyanitt), amiből egy kőgyűrű kerül elő. Ez a gyűrű a fémemblémánk foglalata, amit tehát akár bele is illeszthetünk, majd a hosszú létrán keresztül (növények a másik irányban) felmehetünk a már ismerős kunyhóba. Lisa ezúttal persze nincs otthon, úgyhogy simán kimehetünk az erdőbe, ahol a villa felé vegyük az irányt. Térjünk vissza a házba, és vegyük magunkhoz a másik emblémát is (a raktárba nyíló ajtó mellől), majd visszatérve a hallba mindkettőt illesszük be a lépcső alatti kapu foglalataiba. A kapu mögötti alkóvban egy írógép rejtőzik: érdemes menteni, mert Lisa Trevorral most már óhatatlanul összecsapunk. Útközben Barryvel találkozunk, akire Jill már régóta gyanakszik, s végül ki is csavarja a pisztolyát a kezéből. Ha jó befejezést akarunk, fogadjuk el Barry szabadkozásait és adjuk vissza a fegyverét, amikor Lisa megjelenik. Megpróbálhatjuk a szörnyeteget lelökni a szakadékba (vigyázat, mert ő is le tud lökni minket), de egyszerűbb, ha a mélybe taszítjuk a láncos sziklákat, amelyek így végül lerántják a koporsó fedelét, amiben Lisa anyja fekszik... A szörny így végre eltűnik, és a tovább vezető kapu is megnyílik.

7. A LABORATÓRIUM

A jókora kútnál a két medálunkra van szükség. Mindkettőt a megfelelő foglalatba illesszük be, mire a kútból eltűnik a víz, s egy lift jelenik meg. Lent a mentési pont után nem sokkal egy zsákutca végén zárt ajtót találunk, a szomszédságában pedig egy újabb MO Diszket (növények a földön). Még lejjebb ereszkedve egy körfolyosóra érkezünk (bár inkább négyzetes az alakja), s több irányba nyílnak ajtók. A lépcső melletti iránnyal kezdjük. A röntgen teremben fontos információkra bukkanunk: egy feljegyzés elolvasásával, illetve a röntgenfelvételek ABC sorrendbe helyezésével két kódszóra is rájöhetünk. (A sárga fénynél a pirosan látszó szervek kezdőbetűit kell sorrendbe rakni.). Ezután térjünk vissza a folyosóra, ahol csak az egyik dupla ajtó van nyitva. Keressük meg a számítógépet, amin a kódokat bevihetjük: az egyik ajtó megnyitásához JOHN néven kell belépnünk, majd az ADA kódot kell megadnunk, míg a másik ajtó nyitásához a CELL kód szükséges (ugyanitt magnum lőszer az egyik asztalon, egyéb cuccok hátul a polcokon). Ismét a lépcső mellől nyíló folyosón lépjünk be a második ajtón. Egy GameCube-hoz hasonló szerkezettel használhatjuk az egyik MO Diszkünket, valamint egy doboz piros diát is felvehetünk, és egy üzemanyagtöltő berendezésre is felfigyelhetünk (Magnumlőszer a mosdóban). Menjünk fel az elsőként zárva talált ajtóhoz, ami immár nyílik, s ott használhatjuk a diavetítőt a piros színezettel. A diafilmsorozat végén így a 8462-es szám látható, amit üssünk be a falon lévő panelen. A kód a videós vágószobát nyitja, ahol lejátszhatjuk Kenneth felvételét, és nem utolsó sorban felvehetjük a laborkulcsot. Persze a harmadik MO Diszket se felejtsük a sarokban, s csak azután használjuk az új kulcsot, ami a körfolyosón két irányt is megnyit. Újabb MO Diszket táplálhatunk be, ha a folyosó közepe felé nyitunk be a dupla ajtón. A célunk eléréséhez kerülőutat kell tennünk: mivel a tologatható polcok bonyolultan vannak elrendezve (az egyiken lőszer), előbb át kell másznunk egy véres műtőbe a szellőzőcsatornákon keresztül, majd egy másikon térni vissza a raktárba – jó esetben a géphez, amin futtathatjuk a diszket. A műveletben az a legrosszabb, hogy közben undorító szörnyek (chimera típusúak) támadnak





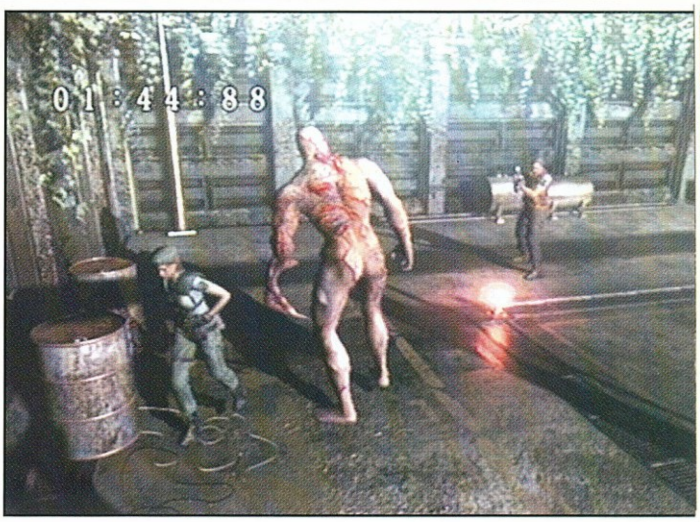
















ránk. A kulcs által megnyitható szimpla ajtón belépve, majd egyenest haladva újabb mentési ponthoz érkezünk (bent minden jóval). A T alakú folyosóról ezután egyrészt egy lifthez, másrészt az energiaközpontba lehet eljutni. Mivel a lift nem működik, utóbbi helyiségbe mindenképp látogassunk el. A csövek közt rohanjunk egyfolytában, mert igen rusnya ízeltlábúak próbálnak a nyakunkba ugrani – avagy Magnummal intézzük el őket. Hogy ne zavarodjunk össze, használjuk a térképet. Az energiaközpont három szakaszból áll. Az első szakasz kis zsákutcájából egy üzemanyagos kapszulát hozhatunk el, míg a második szakasz egy elágazásában a harmadik MO Diszket is felhasználhatjuk. A kapszulát a korábban látott üzemanyagtöltőnél kell tele tankolni, majd miután visszavittük a helyére (vigyázat: futni nem nagyon lehet vele), az energiaközpont harmadik szakaszában bekapcsolhatjuk a lift áramszolgáltatását. Ajánlatos menteni, s jó fegyvereket összeszedni. A lifttel Barryvel együtt mehetünk fel, s Weskerrel is találkozunk (shotgun lőszer a liftnél). Végre tisztázódik, ki az áruló. A végjátékban elszabadul Tyrant, a legfőbb gonosz, akivel kicsit fogócskáznunk kell, s miközben menekülünk, meg kell kínálnunk őt mindenféle erős dologgal. Ha Barry még életben van a végén, Wesker beindítja a létesítmény önmegsemmisítő rendszerét, mi pedig a rács melletti kezelőpultnál találhatunk egy kapcsolót, ami a kiutat megnyitja. A vészszirénák megszólalásával minden ajtó kinyílt, így a börtön is, ahol Chris raboskodik (nem mesze onnan, ahol az első MO Diszket felvettük.) Amennyiben sikerrel jártunk valamennyi MO Diszkkel, a börtönfolyosó zárján mindegyik kijelző zöldre váltott, s lehúzhatjuk a karokat, amik az ajtót nyitják. Siessünk tehát le, és szabadítsuk ki Christ. Végül meneküljünk folyamatosan felfelé, fel a létrán, majd a vészkijáraton tovább az egész csapattal. A folyosón persze gyűjtsünk be minden hasznosat. Utoljára még a helyére kell raknunk egy biztosítékot, hogy a helikopter-leszállóhoz felliftezhessünk, s ez nyilván azért van így, hogy maradjon egy helyünk. Fent ugyanis mindenek előtt használnunk kell a jelzőrakétákat, amivel a helikopterünknek jelezhetünk, majd még egyszer meg kell küzdhetünk az új erőre kapott Tyrant-tel. Amennyiben elég sok találatot be tudunk vinni, Brad végül ledob nekünk egy rakétavetőt, s azzal adhatjuk meg a kegyelemdöfést. Előfordulhat mondjuk, hogy a szörny félreüti a rakétánkat: ez esetben várjuk meg, míg fojtogatja Barryt s akkor lőjünk bele.

↘ Befejezések

Többféle befejezés létezik a következőktől függően:

1. Barry túléli a küzdelmet mind Lisával, mind a Tyranttel, és Christ is megmentjük.

2. Barry túléli a küzdelmet mind Lisával, mind a Tyranttel, de Christ nem mentjük meg.

3. Barryt megöli a Tyrant, de Christ kiszabadítjuk.

4. Barryt megöli Lisa, viszont Christ kiszabadítjuk – a villa végül nem robban fel.

5. Barryt megöli a Tyrant és Christ sem szabadítjuk ki.

6. Barry nem kapja vissza a fegyverét, s ezért megöli Lisa, ráadásul Christ sem szabadítjuk ki és a villa sem robban fel.

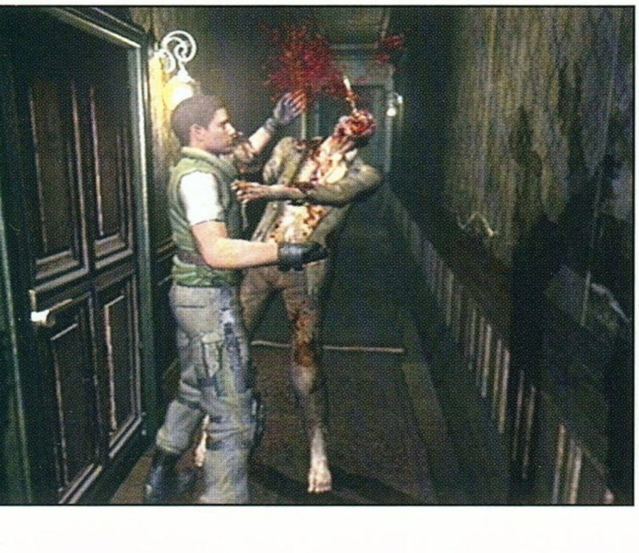
☒ Chris Redfield

1. ISMERKEDÉS A VILLÁVAL

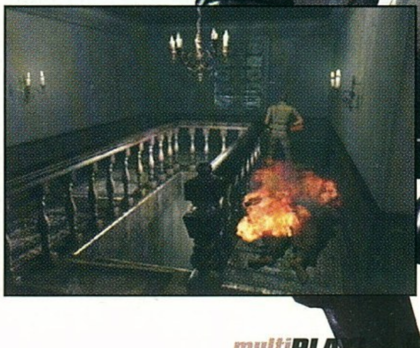
A helyszűkére tekintettel Chris megoldásánál már nem fogunk kitérni az apró-cseprő tárgyak hollétére – nagyjából ugyanott vannak, mint a másik szereplő esetében, és a kezdők úgyis Jill kalandjának vágnak neki először. Ugyanezen okból kifolyólag útvonalak sem lesznek ismertetve, ha máshogy nem, hát a térkép alapján mindenki tájékozódhat, épp melyik helyiségről van szó. Chrisszel is a kastély nyugati szárnyában kezdünk. Amíg Jill és Wesker a hallban várakozik, keressük fel Kenneth hulláját a folyosón, majd a zombi elől meneküljünk vissza az ebédlőbe – elvégre csak egy késünk van. A hallban találhatunk egy pisztolyt, viszont a kollégák eltűntek. A bejárattól jobbra, a szobor edényében megtaláljuk a villa térképét. Ezek után Kenneth folyosóján, majd az imbolygó lámpás lépcsőn keresztül menjünk fel a sárga (lándzsás) folyosóra, és ott gyűjtsük be a nyílvesszőt, aminek csavarjuk le a végét. A hallból a lépcsőforduló rejtekajtóján keresztül léphetünk ki a temetőbe, ahol a sírbolt kövébe illesszük be a nyílhegyet, és menjünk le a kazánházba. Vegyük fel az átkok könyvét, s annak zárjából operáljuk ki a kardos kulcsot. A villa komolyabb átkutatását Jilltől eltérően a nyugati szárnyban kezdjük. Kenneth folyosójáról az alagsori konyhába ereszkedhetünk le, ahonnan egy kis kulcsra van szükségünk. Az ebédlő felső részéből ezután átmehetünk a kissé furcsa elrendezésű nyugati lépcsőházba, ahol ereszkedjünk le a földszintre. Lent két ajtót találunk: az egyik mögött a nyugati mentési pont van, míg a másiknál – ami kis kulccsal nyílik – egy elromlott shotgunt vehetünk fel. Erre a használhatatlan fegyverre a keleti szárnyban van szükségünk, tehát irány a hall, s a földszinten folytassuk a nyomozást. Nézzünk be a kacskaringózó folyosóról nyíló fürdőszobába, ahol a kádból feltápászkodó zombinál ezúttal egy kis kulcs van. Ezzel a kulccsal kinézhetünk a kis udvarra az első ajtón keresztül, s gyomirtószerrel lehetünk gazdagabbak.



Visszatérve a folyosóra bemehetünk a shotgunért is. Cseréljük ki a vacak puskát a jóra, majd siessünk a keleti lépcsőházhoz, illetve ott be a mentési ponthoz, ahol a benzines flaskán kívül egy újabb kis kulcsot is felvehetünk. A flaska feltöltésével akár neki is foghatunk a hullák gyűjtogatásának, mert Chris már alapban rendelkezik öngyújtóval. (Neki tolvajkulcs helyett Zippoja van.) Az emeleten menjünk át az U alakú folyosóra, onnan pedig a legközelebbi ajtón keresztül a dolgozószobába, és szerezzük meg a kutyasípot. Az U folyosóról egyből átmehetünk a hallba (a kardos kulcsot el is dobhatjuk), majd az ebédlő felső részén keresztül átvághatunk a nyugati lépcsőházhoz, illetve az ottani terasza – utóbbi ajtaja megint csak kis kulccsal nyílik. Hívjuk a sippal a kutyákat, majd a megszerzett nyakörvből vegyük ki a kis érmét, amiből egy kulcsutánzatot alakíthatunk ki. A lépcsőházból közvetlenül ajtó nyílik a sárga folyosóra, ahonnan menjünk fel a második emeletre, a lovagpáncélokkal



















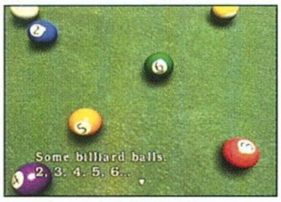
felépített csapdához. Cseréljük ki a páncélos kulcsot a kulcsutánzatra, majd folytassuk a kutakodást a nyugati lépcsőháznál.

2. A MASZKOK GYŰJTÖGETÉSE

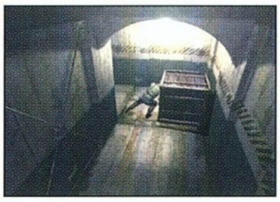
A földszinten újabb ajtó nyílik az imént szerzett kulccsal, s egy koromsötét folyosóra érkezünk. Nézzünk el jobbra, a gondnok szobájába: a házigazda a szekrényből támad ránk. A szekrényben egy újabb kis kulcs is rejtőzik. Benézhetünk szemközt a tigrisszoborhoz is – de csak ha nálunk van a kék ékkő, amit az ebédlő lelőhető szobrából operálhatunk ki, s amiért cserébe shotgun lőszert kapunk a tigristől. Mindezek után indulhatunk tovább, a folyosó végi üvegházhoz, ahol a Jillnél ismertetett módon locsoljuk meg a növényt gyomirtóval. A növény mögül hozzuk el az első maszkot, amit majdan a kazánházba kell levinni. Mivel Chrisnél még kevesebb tárgy lehet, vele még inkább ajánlatos azt az útvonalat követni, mint amiről Jillnél volt szó, vagyis anélkül, hogy bemennénk az ajtókon, nyissuk ki Kenneth folyosóján a zongoratermet, a hallból nyíló keleti teraszt (ahol Forest kolléga hullája ücsörög, de ezúttal gránátvető nélkül), az U alakú folyosón lévő két ajtót, a keleti lépcsőháznál a trófeás szobát, és végül a ház dél-keleti sarkában a képtárat. A képtár képeinél gyűjtsük fel a lámpákat (a megoldást lásd: Jillnél), s a temetőbe kilépve vegyük fel az újabb maszkot, majd – használva a kis kulcsunkat a temető kapuján – vigyük is a helyére a már nálunk lévő maszkkal együtt. Hogy a végére tartogassuk a legnehezebbet, ezután a lovagtermet keressük fel, melynek dupla fémajtaját az U alakú folyosón találjuk – ugyebár nemrég még kulcsra zárva volt. A Jillnél ismertetett módszerrel kaparintsuk meg a következő maszkot, s készüljünk fel a leghosszabb és legrázósabb menetre. Nyissunk be az U folyosó még fel nem tárt ajtaján, ahol Richard barátunkat találjuk, akit egy óriáskígyó mart meg, s akit Rebecca ápol. Hozzunk Rebeccának gyorsan ellenszérumot a nyugati mentési ponttól, amit követően Richardot hőseink át is viszik oda – Rebecca ott Christ is bármikor meggyógyítja. Richard segítségére tehát Chris nem számíthat majd a kígyó elleni küzdelemben. Menjünk vissza oda, ahol Richardot találtuk, és a közeli szobában – eltolva a szekrényt – keressük meg a fél kottát. A kottával irány a zongoraterem (Kenneth folyosójáról nyílik), ahol a szekrény mögött megtaláljuk a másik felét, de minthogy Chrisnek botfüle van, Rebecca fogja eljátszani a zeneművet a zongorán. Kicsit gyakorolnia kell, ezért mászkáljunk egy kicsit másutt: mondjuk úgyis szükségünk lesz a címerre az ebédlőből, ami a kandalló felett van kirakva, azon kívül érdemes ellátogatni a trófeás szobához a keleti lépcsőháznál – amit még anno az armor kulccsal nyitottunk meg. A trófeától két ajtó vezet tovább: a szűkös szobából egy kis kulcsra van szükségünk, ami a szemközti szobát nyitja, ahol ugyanúgy kell játszadoznunk a csalikkal, mint ahogy Jill megoldásánál volt olvasható. Ténykedésünk eredménye, a Wind embléma. (Közben a keleti mentési pontnál Wesker néhány cuccot hagyott számunkra.) Hallgassuk akkor meg, mire ment Rebecca ezalatt: a dallam egy rejtekhelyet tár fel, benne az aranycímerrel. Tegyük a helyére a sima címert (máskülönben beszorulunk a rejtekhelyre), az aranycímert pedig a kandalló felett helyezzük el, az ebédlőben. Ezzel aktiváljuk az órás feladványt (lásd Jillnél), aminek eredménye a pajzsos kulcs. Ez a kulcs nyitja a termet, ahova az óriáskígyó befészkelte magát. Minthogy Forest barátunk hullájánál Chris nem talál semmilyen fegyvert, nem sok esélyünk van az óriáskígyóval szemben: csak rohanjunk be az utolsó maszkért, és ugyanazzal a lendülettel távozzunk is. Ha mindeközben megmar minket a kígyó, utána ellenszérumra lesz szükségünk – amennyiben megmentettük Richardot, úgy besegít Rebecca, és az ő irányítását vehetjük át a művelethez… A kazánházban illesszük az újabb két maszkot a helyére, s kinyírva a feléledő zombit szerezzük meg az emblémát, ami az átjárót nyitja az őrök szálláshelye felé.

3. AZ ŐRÖK SZÁLLÁSA

Hogy el tudjunk jutni az őrök szálláshelyére, le kell engednünk az utunkat keresztező medencét, s ehhez meg kell szerezni az erdei kunyhóból a hozzá való kurblit: ez a kitérő teljesen megegyezik azzal, mint ahogy Jillnél volt leírva. Ugorjunk tehát oda, hogy megérkezünk az őrök szálláshelyére. Szerezzük meg a dupla ajtós biliárdteremből a piros könyvet, majd a legelső folyosón toljuk a ládát a többihez, hogy átkelhessünk a halmon a másik folyosóhoz, melynek a végén letéphetjük a falról a környék térképét. A 002-es szoba fürdőjéből elhozhatjuk a 001-es szoba kulcsát, ami a mentési ponttal szemből nyílik, s ott az akasztott ember kádjából egy újabb kulcsot szedhetünk ki (plusz a szobából a fickó egylövetűjét). A 002-es szoba könyvespolcait félretolva másszunk le a létrán a föld alatti komplexumba, s keljünk át a folyosót keresztező vizesárkon a ládákból építve hidat. A cápák akváriumánál Chris Richarddal találkozik – szerencsétlen srác Chris verziójánál is feláldozza magát egy társáért. Persze ha nem mentettük meg korábban, akkor erre a jelenetre nem kerül sor. Meneküljünk a cápák elől a vezérlőterembe (aminek a kulcsát legutóbb vehettük fel), mert legfeljebb az öngyilkos fazon egylövetűjével tehetünk kárt az egyikben, de más nem hatásos ellenük. A vezérlőteremben másszunk le a létrán. A víz leengedése ugyanazzal a procedúrával jár, mint Jill esetében, s a cápás végjáték is ugyanúgy zajlik, viszont Chris shotgun lőszert vehet fel az átázott ládák közül. Visszatérve a faházba nyissuk fel a cápától megszerzett kulccsal a galériát, vegyük el a hullától a rovarirtót, s a folyosón lévő lyuknál fújjunk be vele a darázsfészkekhez. Ezek után bemehetünk immár a fészkekhez, s ott megszerezhetjük a 003-as szoba kulcsát, ami szintén a galériából nyílik. Menjünk be, emeljük le a fehér könyvet a könyvespolcról, és rakjuk a helyére a biliárdszobából elhozott piros könyvet. Rakjuk ki a könyvek gerincén lévő női aktot, amivel megnyílik az út a helyi főgonoszhoz.
A 42-es növénnyel vagy egyedül vagy Rebecca segítségével kell megküzde-













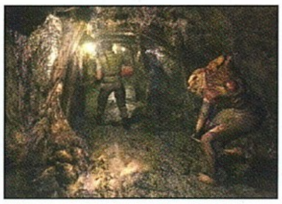












nünk. Rebecca megjelenésére attól függően kerül sor, hogy korábban megmentettük-e Richardot vagy sem. Ha NEM mentettük meg, akkor Chris elkezd segítségért kiáltozni a növény szorításában, amire Rebecca felfigyel. Chris odadobja neki a V-Joltról szóló fehér könyvet, amivel hozzá is láthatunk a méreg előállításának (lásd: Jill megoldásánál), melyet az akvárium vezérlőterme melletti szobában önthetünk rá a növény gyökereire. Amúgy a növénynek tíz-húsz lövésre van szükség a shotgunnal. Az emelvényekről tudjuk célba venni, s az időnként megjelenő belső magját kell eltalálnunk. Miután végeztünk, vegyük fel a kandallóból a sisakos kulcsot és irány a villa. A folyosón Rebeccába botlunk, aki ha nem mentettük meg Richardot, odaadja annak rádióját, s közli, hogy nemrég hívás érkezett Bradtől. Ezek után a vegyszeres kamrában ténykedik, s benyitva hozzá gyógyíttathatjuk magunkat. Weskerrel is összefutunk, aki maga is a villába küld minket, kint az udvaron pedig Bradet hallhatjuk az elromlott rádión.

4. ISMÉT A VILLÁBAN

A szerszámos kamrában Wesker hagyott Chrisnek cuccokat. A házba belépve pedig egy hunter jön a nyomunkban, s számíthatunk még többre is a házban. A villában ugyanazt az útvonalat érdemes követni, mint ami Jill történeténél volt leírva, csupán egy apró, de igen fontos különbség adódik. Amikor a sok hercehurca végén az emblémás kulccsal benyitunk a sötét szobába, ahol a fémembléma található, Rebecca sikolya hallatszik, méghozzá valahonnan az emeletről. Amennyiben meg akarjuk őt menteni – azaz a legjobb befejezést szeretnénk a végén – a lépcsőházba visszatérve fel kell sietnünk az U alakú folyosóhoz, és onnan rögtön át (jobbra) a dolgozó szobába. Rebeccát egy hunter támadta meg: természetesen nyírjuk ki a kreatúrát.

5. A BÁNYA

A bánya megint csak ugyanazokat a dolgokat kell csinálni, mintha csak Jillel lennénk, leszámítva, hogy az első sziklagolyónál felvehetünk egy lángszórót, s azzal nyírhatjuk ki az óriáspókot. Miután a lángszórót leakasztottuk az ajtó mellől, a visszaút lezárul, s majdan csak akkor nyílik meg újra, ha visszahelyeztük a fegyvert. Tehát miután végeztünk a pókkal, és a szobortologatással megszereztük a kis hengert, a lángszórót sajnos a barlangban kell hagynunk. Természetesen Chris Barryvel nem fog találkozni: az ő esetében egyszerűen csak elromlik a lift, s azért ragad lent Lisa társaságában. Végül Lisa sírboltjában sem Barry lesz a segítségünkre, hanem nekünk kell kisegítenünk Weskert.

6. A LABORATÓRIUM

Lévén az utóbbi helyszínek elég lineáris megoldásúak, a laboratóriumban ismét ugyanúgy zajlanak az események, mint Jill szereplésével, azzal a különbséggel, hogy Chris majd Rebecca társaságában látogat el Weskerhez – no és persze a Tyranthez. A szörnyeteg ennél a verziónál cudarul elintézi Weskert, akinek a hullájától Birkin professzor feljegyzéseit vehetjük el (ennek jelentését a régi RE rajongók értik igazán). Az önmegsemmisítő berendezést végül Rebecca indítja be, a börtönből pedig Jillt szabadíthatjuk ki. Rebecca a legvégső küzdelemben is tevékenyen besegít, míg nem Brad ledobja a rakétavetőt.
Előfordulhat, hogy Tyrant elüti még a rakétáinkat is: a legegyszerűbben ezt úgy védhetjük ki, ha hagyjuk, hogy Tyrant azzal foglalja el magát, hogy Rebeccát fojtogatja, s akkor lövünk.

Befejezések

1. Nem hagyjuk, hogy a hunter megölje Rebeccát, és a végső Tyranttól is megóvjuk, valamint Jillt is kiszabadítjuk.

2. Nem hagyjuk, hogy a hunter megölje Rebeccát, és a végső Tyranttól is megóvjuk, viszont Jillt nem szabadítjuk ki.

3. Rebeccát megöli a Tyrant, de Jillt kiszabadítjuk.

4. Rebeccát megöli a hunter, viszont Jillt kiszabadítjuk – a villa nem robban fel.

5. Rebeccát megöli a Tyrant és Jillt sem szabadítjuk ki.

6. Rebeccát megöli a hunter és Jillt sem szabadítjuk ki és még a villa sem robban fel.

AZ EXTRÁK

Hard mód - A hard nehézségi fokozatot a játék egyszeri végigjátszása után kapjuk meg. A New Game opció helyett immáron Once Again lesz, s a hagyományos módon Easy, Normal és Hard meghatározások közül válogathatunk.

Real Survivor mód - Teljesítsük a játékot normál fokozaton. Ennél a módnál nem teleportálódnak át a cuccaink egyik ládából a másikba, és még az automatikus célzást is elveszik tőlünk. (Viszont sosem hibásodik meg az ajtó a keleti szárnyban.)

Invisible enemy mód - Teljesítsük a Real Survivor módot legalább egyszer. Ennél a módnál az ellenfelek láthatatlanná válnak, ráadásul automata célzás sincs. Csak onnan tudhatjuk merre járnak a zombik, hogy már korábbról tudjuk, hol bukkantak fel, illetve a tükröződések azért megmaradnak.

One dangerous zombie - Amennyiben ugyanazon állással mindkét szereplő történetét végigjátsszuk, úgy megkapjuk ezt a különleges módot, aminél Forest kolléga játssza a főszerepet. Több zombi is ki lesz cserélve a balkonról ismerős hullával, ami elég kényelmetlen, lévén Forest testére robbanószer van aggatva, úgyhogy nem szabad bántanunk.

Speciális fegyverek:
- *Rakétavető*: teljesítsük a játékot normál vagy hard fokozaton maximum három óra alatt.
- *Samurai edge*: teljesítsük a játékot normál vagy hard fokozaton maximum öt óra alatt.

Másfajta ruhák - Ha bármilyen nehézségi fokozaton végigjátsszuk a játékot, menthetünk egy üres állást, amiben egy kulcsot kapunk (a ládába). E kulcs segítségével benyithatunk a ruhatárba és átöltözhetünk. Chris esetében Rebecca is új ruhában lesz – Barrynek ellenben nincs másik szerelése. A második végigjátszás után ismét átöltözhetünk! A ruhatárat abból a szobából tudjuk megközelíteni, ahol a szobor áll a tállal, amiben a villa térképe található. A szűk kis elágazásban van a rejtekajtó, méghozzá a nagy kép mögött, ami valami várat ábrázol.















CHEATEK

PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GAMEBOY ADVANCE

PlayStation 2 cheatek

Armored Core 3

Elvenni a megsemmisített AC emblémáját
Nyomjuk le a Select+Startot, amikor a győzelmi képernyőn valamelyik AC-t szemügyre vesszük, s ezzel az emblémája hozzáadódik a listánkhoz. Ha nem hibázzuk el, egy hangot is kell hallanunk.

First person nézet
Csatlakoztassunk egy memóriakártyát, amin Armored Core 2 vagy Armored Core 2: Another Age állás van, s mentsünk rá, majd töltsük vissza az Armored Core 3 állásunkat, ami után pauzáljunk, és nyomjuk le az L1 + R2 + X + Négyzet + D-pad kombinációt. Megjegyzés: a képernyő azonnal visszaáll normális állapotba, amint továbbengedjük a játékot.

Alkatrészek eldobása
Tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Háromszög kombinációt, s ezzel eldobjuk a jobb kezes fegyvert, Back Unitot, és belső alkatrészeket. Tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + L3 kombinációt, s ezzel eldobjuk a bővített részeket. Tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Kör kombinációt, s ezzel eldobjuk a jobb kezes fegyvereket.

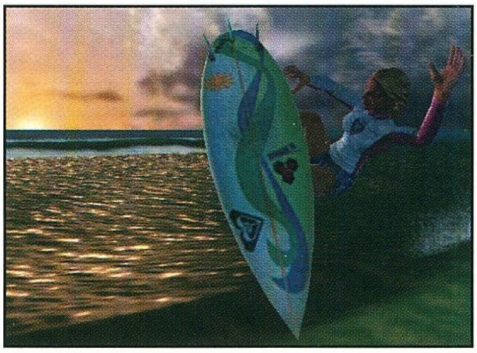
Commandos 2

Bónusz küldetések
Gyűjtögessük az akcióink során a barna bónuszkönyveket, s ha a küldetés végén kirakjuk a képet, azzal egy új küldetést nyitunk meg. Megjegyzés: a "Saving Private Smith" küldetésnél nincs bónuszküldetés.



Kelly Slater's pro Surfer

A cheat menü előhívásához először is a tutorial móddal kell végezni.



Maximális statisztikák
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **2125551776**

1st person nézet
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **8775553825**

Magas ugrások
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **2175550217**

Tökéletes egyensúly
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **8775553825**

Az összes trükk
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **6265556043**

Az összes szint
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **3285554497**

Az összes tengerpart
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **7145558092**

Az összes szörfös
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **9495556799**

Az öszes szörfös ruha
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **7025552918**

Még több szörfös
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be:

Freak: **3105556217**
Rainbow: **8185555555**
Tiki God: **8885554506**
Tony Hawk: **3235559787**
Travis Pastrana: **8005556292**

Trippy mód (disco fények)
Menjünk az extras-hoz, illetve a cheathez (a cellphone-nál) és üssük be: **818 555 1447**

Mobile Suit Gundam:

FEDERATION VS. ZEON

Titkos karakterek az arcade módnál
A választható karakterek behívásához nem kell mást tennünk, mint semmit sem írni be névnek, hanem helyette a Default opcióra mennünk. Ezt nyomkodva pörgethetjük végig a karakterek listáját.



NBA Live 2003

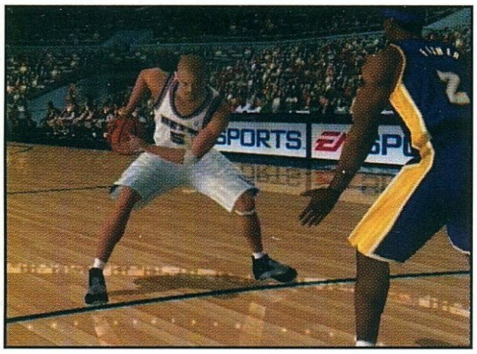
Ghetto Fabulous
Menjünk a játékos kreálás képernyőjére, ahol vezetéknévnek adjuk meg: **GHETTOFAB** . Ezek után a free agent pool-ból lesz alkalmazható a játékos. A „Sign/Release Player" opcióval választhatjuk be a csapatba.

Busta Rhymes
Menjünk a játékos kreálás képernyőjére, ahol vezetéknévnek adjuk meg: **FLIPMODE** . Ezek után a free agent pool-ból lesz alkalmazható a játékos. A „Sign/Release Player" opcióval választhatjuk be a csapatba.

Just Blaze
Menjünk a játékos kreálás képernyőjére, ahol vezetéknévnek adjuk meg: **GOODBEATS** . Ezek után a free agent pool-ból lesz alkalmazható a játékos. A „Sign/Release Player" opcióval választhatjuk be a csapatba.

Hot Carl
Menjünk a játékos kreálás képernyőjére, ahol vezetéknévnek adjuk meg: **CALIFORNIA** . Ezek után a free agent pool-ból lesz alkalmazható a játékos. A „Sign/Release Player" opcióval választhatjuk be a csapatba.

Get DJ Clue
Menjünk a játékos kreálás képernyőjére, ahol vezetéknévnek adjuk meg: **MIXTAPES** . Ezek után a free agent pool-ból lesz alkalmazható a játékos. A „Sign/Release Player" opcióval választhatjuk be a csapatba.



SOCOM: US Navy Seals

Extra vér
Amikor az elő szintet megkezdjük, a videó után (amikor kiugrunk a helikopterből a terroristák földjére) , nyomjuk be: Bal, Bal, X, Jobb, Kör, R1, R2, L2, R2. Ezzel megkapjuk valamennyi fegyvert, valamint egy kis extrát is, a dupla csövű shotgunt. Ha átpörgetjük a tárgylistánkat, úgy megtalálhatjuk a dupla kommandós pengét is. Csak próbáljunk az ellenség mögé lopózni, és megfojtani.

Szintválasztás
Teljesítsük a játékot Lieutenant JG nehézségi szinten.

Lieutenant JG nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Ensign nehézségi szinten.

Lieutenant nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Lieutenant JG nehézségi szinten.

Lieutenant Commander nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Lieutenant nehézségi szinten.

Commander nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Lieutenant Commander nehézségi szinten.

Captain nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Commander nehézségi szinten.

Rear Admiral nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Captain nehézségi szinten.

Admiral nehézségi szint
Teljesítsük a játékot Rear Admiral nehézségi szinten.

Többszörös gránátvető
Teljesítsük a játékot három alkalommal.

Terrorista fegyverek
Teljesítsük a játékot ensign rangsorolással.

Superman: Shadow of Apokolips



Extra Hard Mode nehézségi szint
A cheats-nél adjuk meg kódnak: JOR EL

Az összes Bio megnyitva
A cheats-nél adjuk meg kódnak: LARA

Örök energia és szuper energia
A cheats-nél adjuk meg kódnak: SMALLVILLE

Az összes mozi
A cheats-nél adjuk meg kódnak: LANA LANG

Hard mód
A cheats-nél adjuk meg kódnak: BIZZARO

Az összes titok
A cheats-nél adjuk meg kódnak: MXYZPTLK



Super Bust-A-Move 2

Másik világ
A címképernyőn üssük be: Háromszög, Le, Fel, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, ezután bármelyik egyjátékos módban másfajta feladatokat kapunk. A kód hatása addig tart, míg ki nem kapcsoljuk a gépet.

Bonusz karakterek
Weepy és Smiley aktiválásához a címképernyőn üssük be: Háromszög, Fel, Le, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy ikonnak kell megjelenne a bal felső sarokban az új karakterekkel. Az új karakterek a Story mód kivételével mindenhol választhatók, de nem lehet kimenteni őket a memóriakártyára – ez a kód is addig tart, amíg ki nem kapcsoljuk a gépet.



Tekken 4

Eddy Gordo
Mindenek előtt teljesítsük a Story módot Christie Monteiroval. Ha ez megvan, új játékot indítva álljunk rá Christiere, és a Háromszöggel válasszuk ki.

Miharu
Mindenek előtt teljesítsük a Story módot Ling Xiaoyuval. Ha ez megvan, új játékot indítva álljunk rá Xiaoyura, és a Körrel válasszuk ki.

Ling Xiaoyu iskolásruhában
Mindenek előtt teljesítsük a Story módot Ling Xiaoyuval. Ha ez megvan, új játékot indítva álljunk rá Xiaoyura, és a Háromszöggel válasszuk ki.

Panda
Álljunk rá Kumára, és a Háromszöggel vagy a Körrel válasszuk ki.

Violet
Álljunk rá Leere, és a Körrel válasszuk ki.

A Dojo helyszín megnyitása
Teljesítsük a Tekken Force módot.

A Theater mód megnyitása
Teljesítsük a játékot Story módban.

Rangsoroló kódszó
Teljesítsük a Time Attack, Survival, Tekken Force, vagy a Training módokat. Ha ezután lenyomva tartjuk a Négyzet + Háromszög és egy Fel/Jobb irányt nyomunk, úgy kapjuk meg a kódszót.



TOCA Race Driver

Nincs sérülés
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "OATRYU" vagy "IHHBIV"

Az összes pálya és bajnokság
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "NIQHLT" vagy "NPXOOY" vagy "MPXOOY" vagy "QTRIKX" vagy "TMYTKO".

Az összes kocsi
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "LEZEJD" vagy "XKIMCF".

A küldetés befejezése
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "ENDMISSION".

Pro Race Driver pályák
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "LQJFFA".

Másfajta kezelhetőség
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: "VIBAKH".



Turok: Evolution

Az összes cheat
Az "Enter Cheat" képernyőn írjuk be: " FMNFB".

Action Replay 2 kódok

Guilty Gear X

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFDDA BCA99C80

Gyorsabb visszaszámlálás
FE479DBA BCA99B93

Visszaszámlálás vége Select+Fellel
0E9F8CBE BCA9AC83
CE479DBA BCA99B93

A karakterek megnyitása
DE478F4E BCA99B85

Mindig nyer az 1P az első forduló után
CE4B44A6 BCA99B83
CE4B44AE BCA99A82

A 2P sosem nyer
CE4B44AE BCA99A82

A P2 tovább marad kiütve
CE4B3AB4 BCA99B82

Maximális „feszültség" - P1
CE4B3B8E BCA9CB10

Maximális „feszültség" - P2
CE4B3BCE BCA9CB83

Nincs feszültségmérő kijelző - P2
CE4B3BCE BCA99B83

Maximális túlélő szint - P1
C1DF9CFE BCA99E6A

Maximális pontsám - P1
DE4B4472 3B999B83

Örök duplaugrás - P1
CE4B3B66 BCA9A38B

Örök duplaugrás - P2
CE4B3AA6 BCA9A38B

Lassított mód
0E9F8CBE BCA99C87
DE856092 CCA99B83
0E9F8CBE BCA99C8B
DE856092 CCA99B8F
Select + L1 bekapcsolva,
Select + R1 kikapcsolva.

Megnövelt sebesség
0E9F8CBE BCA99C85
DE8560FA D0E99B93
0E9F8CBE BCA99C84
DE8560FA CCA99B87
Select + L2 bekapcsolva,
Select + R2 kikapcsolva.

Jeremy McGrath's Supercross World

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFC76 BCA99C80

Max statisztika a motorosoknak
DE94A52E C1AEA088
DE94A52A C1AEA088
DE94A536 C1AEA088
DE94A532 C1AEA088
DE94A53E C1AEA088
DE94A53A C1AEA088
DE94A5C6 C1AEA088
DE94A5C2 C1AEA088
DE94A5CE C1AEA088

Az összes motor
DE9BDC1A BCA99B83
DE9BDC02 BCA99B83
DE9BDC6A BCA99B83
DE9BDCB6 BCA99B83
DE9BDC32 BCA99B83

Az összes pálya
DE9BDFF6 CCA99BD8
DE9BDF1E CCA99B98
DE9BDD7E BCA99B83

Ostoba ellenfelek
DE94AA76 02C5DB83

Sosincs baleset az ütközésből (a földön)
DE808E6E CCA99BAC
DE808FF2 CCA99B9D
DE808D96 BCA99B83

Örök turbó
CE93CC72 BCA99B84

Holdbéli grtavitáció
CE93CC72 BCA99B85

Extra
CE93CC72 BCA99B87

Pattogós mód
CE93CC72 BCA99B8B

Sérthetetlenség
CE93CC72 BCA99B93

Turbó
CE93CC72 BCA99BA3

Sétamotorozás
CE93CC72 BCA99BC3

Max statisztikák
CE93CC72 BCA99B03

Kicsi motorosok
CE93CC72 BCA99C83

Lassú ellenfelek
CE93CC72 BCA99D83

A gép irányítja az emberünket
CE93CC72 BCA99F83

Mindent megnyitni
CE93CC72 BCA9A383

Nagz fej mód
CE93CC72 BCA9AB83

Az összes cheat megnyitása
CE93CC72 BCA9B682

Az összes cheat, kivéve az óriás ugrásokat és a pattogós módot
CE93CC72 BCA9B678

NBA Live 2002

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFDA6 BCA99C80

200 pont a hazai csapatnak Select + L2-vel
0EA01B72 BCA99C84
CEC66292 BCA99B18
0EA01B72 BCA99C84
CEC66792 BCA99B18
0EA01B72 BCA99C84
CEC667D2 BCA99B18

0 pont a hazai csapatnak Select + R2-vel
0EA01B72 BCA99C85
CEC66292 BCA99B83
0EA01B72 BCA99C85
CEC66792 BCA99B83
0EA01B72 BCA99C85
CEC667D2 BCA99B83

200 pont a vendég csapatnak Select + L1-gyel
0EA01B72 BCA99C87
CEC66296 BCA99B18
0EA01B72 BCA99C87
CEC66796 BCA99B18
0EA01B72 BCA99C87
CEC667D6 BCA99B18

0 pont a vendég csapatnak Select + R2-vel
0EA01B72 BCA99C8B
CEC66296 BCA99B83
0EA01B72 BCA99C8B
CEC66796 BCA99B83
0EA01B72 BCA99C8B
CEC667D6 BCA99B83

Plusz idő a Select+Fellel
0EA01B72 BCA9AC83
DEB7CE6E BCA9BB83

A negyed befejezése a Select + Le iránnyal.
0EA01B72 BCA9DC83
DEB7CE6E BCA99B83

Gyorsabb óra
FEB7CE6E BCA99B83

Indulás a 2. negyedből
0EB7CE7E BCA99B83
FEB7CE7E BCA99B84

Indulás a 3. negyedből
0EB7CE7E BCA99B83
FEB7CE7E BCA99B85

Indulás az utolsó negyedből
0EB7CE7E BCA99B83
FEB7CE7E BCA99B86

Rayman M



M
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0A3E53 F8FCFDFD

Az összes karakter
3CDB2AAB F8FCFEF1
3CDB2AB3 F8FCFEF1
3CDB2AC3 F8FCFEF1

99 Lum - Single Player Battle
1CC9D01B F8FCFE53

Örök lőszer - Single Player Battle
1CC9D00F F8FCFE99



Örök energia - Single Player Battle
1CC9D01F F8FCFEF5

0 Lum az ellenfeleknek - Single Player Battle
1CC9A027 F8FCFEFE
1CC9B433 F8FCFEFE
1CC9C783 F8FCFEFE

P1 örök lőszer - Multi-Player Battle
1CE11E0F F8FCFE53

P1 örök energia - Multi-Player Battle
1CE11E1F F8FCFEF5

P2 örök lőszer - Multi-Player Battle
1CE1EE2B F8FCFE53

P2 örök energia - Multi-Player Battle
1CE1EE3B F8FCFEF5

P3 örök lőszer - Multi-Player Battle
1CE10237 F8FCFE53

P3 örök energia - Multi-Player Battle
1CE10247 F8FCFEF5

P4 örök lőszer - Multi-Player Battle
1CE11587 F8FCFE53

P4 örök energia - Multi-Player Battle
1CE11597 F8FCFEF5

P1 0 Lum - Multi-Player Battle
1CE11E1B F8FCFEFE
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P1 99 Lum - Multi-Player Battle
1CE11E1B F8FCFE53
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P2 0 Lum - Multi-Player Battle
1CE1EE37 F8FCFEFE
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P2 99 Lum - Multi-Player Battle
1CE1EE37 F8FCFE53
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P3 0 Lum - Multi-Player Battle
1CE10243 F8FCFEFE
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P3 99 Lum - Multi-Player Battle
1CE10243 F8FCFE53
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P4 0 Lum - Multi-Player Battle
1CE11593 F8FCFEFE
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

P4 99 Lum - Multi-Player Battle
1CE11593 F8FCFE53
Csak egy Lum kódot használjunk játékosonként!

A Beginner League megnyitása
3CDB2B17 F8FCFEF1
3CDB2B1B F8FCFEF1
3CDB2B1F F8FCFEF1
3CDB2B53 F8FCFEF1
3CDB2B57 F8FCFEF1
3CDB2B5B F8FCFEF1
3CDB2B9B F8FCFEF1
3CDB2B9F F8FCFEF1
3CDB2BA3 F8FCFEF1
3CDB2CDB F8FCFEF1
3CDB2CDF F8FCFEF1
3CDB2CE3 F8FCFEF1
3CDB2C23 F8FCFEF1
3CDB2C27 F8FCFEF1
3CDB2C2B F8FCFEF1

Az Advanced League megnyitása
3CDB2BE7 F8FCFEF1
3CDB2BEB F8FCFEF1
3CDB2BEF F8FCFEF1
3CDB2B23 F8FCFEF1
3CDB2B27 F8FCFEF1
3CDB2B2B F8FCFEF1
3CDB2B5F F8FCFEF1
3CDB2B63 F8FCFEF1
3CDB2B67 F8FCFEF1
3CDB2BA7 F8FCFEF1
3CDB2BAB F8FCFEF1
3CDB2BAF F8FCFEF1
3CDB2CE7 F8FCFEF1
3CDB2CEB F8FCFEF1
3CDB2CEF F8FCFEF1
3CDB2C2F F8FCFEF1
3CDB2C33 F8FCFEF1
3CDB2C37 F8FCFEF1

Az Expert League megnyitása
3CDB2BF3 F8FCFEF1
3CDB2BF7 F8FCFEF1
3CDB2BFB F8FCFEF1
3CDB2B2F F8FCFEF1
3CDB2B33 F8FCFEF1
3CDB2B37 F8FCFEF1
3CDB2B6B F8FCFEF1

3CDB2B6F F8FCFEF1
3CDB2B73 F8FCFEF1
3CDB2CF3 F8FCFEF1
3CDB2CF7 F8FCFEF1
3CDB2CFB F8FCFEF1
3CDB2C3B F8FCFEF1
3CDB2C3F F8FCFEF1
3CDB2C43 F8FCFEF1

Az Extreme League megnyitása
3CDB2BFF F8FCFEF1
3CDB2B03 F8FCFEF1
3CDB2B07 F8FCFEF1
3CDB2B3B F8FCFEF1
3CDB2B3F F8FCFEF1
3CDB2B43 F8FCFEF1
3CDB2B77 F8FCFEF1
3CDB2B7B F8FCFEF1
3CDB2B7F F8FCFEF1
3CDB2BB3 F8FCFEF1
3CDB2BB7 F8FCFEF1
3CDB2BBB F8FCFEF1
3CDB2CFF F8FCFEF1
3CDB2C03 F8FCFEF1
3CDB2C07 F8FCFEF1
3CDB2C47 F8FCFEF1
3CDB2C4B F8FCFEF1
3CDB2C4F F8FCFEF1

A Bonus League megnyitása
3CDB2B0B F8FCFEF1
3CDB2B47 F8FCFEF1
3CDB2B83 F8FCFEF1
3CDB2BBF F8FCFEF1
3CDB2BC3 F8FCFEF1
3CDB2BC7 F8FCFEF1
3CDB2BCB F8FCFEF1
3CDB2CCF F8FCFEF1

Resident Evil Code: Veronica X

M
EC877870 1456E60A

Örökélet
1CD31054 1456E745

Rakétavető a ládába
1CD31FC8 1455E404

Gépkarabély a ládába
1CD31FCC 1454E404

Mesterlövészpuska a ládába
1CD31FD0 1453E404

Shotgun a ládába
1CD31FD4 145AE404

Kézifegyver a ládába
1CD31FD8 1459E404

Gránátvető a ládába
1CD31FDC 1458E404

Nyílpuska a ládába
1CD31FE0 1457E404

Kés a ládába
1CD31FE4 144EE404

Kézifegyver 2 a ládába
1CD31FE8 144DE404

Eguéni kézifegyver a ládába
1CD31FEC 144CE404

Linear rakétavető a ládába
1CD31FF0 144BE404

Kézifegyver tölté-nyek a ládába
1CD31FF4
1452E404

Magnum lőszer a ládába
1CD31FF8 1451E404

Shotgun lőszer a ládába
1CD31FFC 1450E404

Gránátok a ládába
1CD31F00 144FE404

Savas gránátok a ládába
1CD31F04 1446E404

Tüzes gránátok a ládába
1CD31F08 1445E404

Nyilak a ládába
1CD31F0C 1444E404

M93R alkatrészek a ládába
1CD31F10 1443E404

Elsősegély Spray a ládába
1CD31F14 144AE404

Zöld növény a ládába
1CD31F18 1449E404

Piros növény a ládába
1CD31F1C 1448E404

Kék növény a ládába
1CD31F20 1447E404

M-100P a ládába
1CD31F24 14D0E404

Fejlesztett kézifegyver a ládába
1CD31E28 14D3E404

Magnum lőszer a ládába
1CD31E38 1440E404

Írógépszalag a ládába
1CD31E3C 143FE404

Magnum a ládába
1CD31E40 1436E404

Arany Lugerek a ládába
1CD31E44 1435E404

Géppisztoly a ládába
1CD31E48 1434E404

Puskapor (a nyilakhoz) a ládába
1CD31E4C 1433E404

Robbanó nyílvessző a ládába
1CD31E50 143AE404

BOW gáz a ládába
1CD31E54 1439E404

Géppisztolylőszer a ládába
1CD31E58 1438E404

Gázálarc a ládába
1CD31E5C 1437E404

Puskagolyók a ládába
1CD31E60 142EE404

Calico lőszer a ládába
1CD31E64 14CFE404

Gépkarabély lőszer a ládába
1CD31E68 142CE404





SSX Tricky

M
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0F4F73 F8FCFDFD

Végtelen idő
3C9B3363 BA332B16

Teli boost kijelző - Show Off
3CA6DE77 F8FCFEF4

Teli boost kijelző - Race
3CB544F7 F8FCFEF4
3CBFE977 F8FCFEF4
3CD53477 F8FCFEF4
3CAA9E77 F8FCFEF4

Rengeteg pont - Show Off
3CA6DFDF 7FFFFFFF

Rengeteg pont - Race
3CB5445F 7FFFFFFF
3CBFEADF 7FFFFFFF
3CD535DF 7FFFFFFF
3CAA9FDF 7FFFFFFF

Az összes karakternek max statisztika
3C2A927B F8FCFEF1

Stuntman

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE9A83EE BCCD0F8A

Nincs visszaszámlálás
D1EE115A BCA99E6A

Nincs sérülés
DE8428E6 BCA99B83

Teljes filmográfia
DE98592E BCA99B84

Debug koordináták
DE98593E BCA99B84

Óriási sofőrök
DE94B72E F9C99B83
DE94B72A F9C99B83
DE94B736 F9C99B83

Átlátni a kocsikon
DE94B66E BCA99B84
DE94B66A BCA99B84
DE94B676 BCA99B84

Rengeteg lóerő
DE829226 F8AAD343

1-Hiccup With the Pickup 100%-ra teljesítve
FEADA2FA BCA99BE7

2-Safe Stealing 100%-ra teljesítve
FEADA286 BCA99BE7

3-Rozzer Bover 100%-ra teljesítve
FEADA282 BCA99BE7

4-Fink in the Drink 100%-ra teljesítve
FEADA28E BCA99BE7

5-Filled In 100%-ra teljesítve
FEADA28A BCA99BE7

1-Outta Town Nitro 100%-ra teljesítve
FEADA296 BCA99BE7

2-The Corscrew 100%-ra teljesítve
FEADA292 BCA99BE7

3-Tame the Train 100%-ra teljesítve
FEADA29E BCA99BE7

1-Office Obliteration 100%-ra teljesítve
FEADA29A BCA99BE7

2-Downtown Dash 100%-ra teljesítve
FEADA2A6 BCA99BE7

3-Tuk Tuk Chase 100%-ra teljesítve
FEADA2A2 BCA99BE7

4-Rooftop Rumble 100%-ra teljesítve
FEADA2AE BCA99BE7

1-Suspects on Snowmobile 100%-ra teljesítve
FEADA2AA BCA99BE7

2-Hunted By Microlites 100%-ra teljesítve
FEADA2B6 BCA99BE7

3-River Race 100%-ra teljesítve
FEADA2B2 BCA99BE7

1-Wake the Garrison 100%-ra teljesítve
FEADA2BE BCA99BE7

2-Panzer Attack 100%-ra teljesítve
FEADA2BA BCA99BE7

3-Temple Trap 100%-ra teljesítve
FEADA246 BCA99BE7

4-Sink the U-Boat 100%-ra teljesítve
FEADA242 BCA99BE7

1-Mountain Chase 100%-ra teljesítve
FEADA24E BCA99BE7

2-Head On 100%-ra teljesítve
FEADA24A BCA99BE7

3-Police Chase 100%-ra teljesítve
FEADA256 BCA99BE7

4-Moving Target 100%-ra teljesítve
FEADA252 BCA99BE7

5-Stop The Stealth Jet 100%-ra teljesítve
FEADA25E BCA99BE7

1-Cannon Jump 100%-ra teljesítve
FEADA25A BCA99BE7

2-Car Dominoes 100%-ra teljesítve
FEADA266 BCA99BE7

3-Hell Drivers 100%-ra teljesítve
FEADA262 BCA99BE7

4-Monster Trucks 100%-ra teljesítve
FEADA26E BCA99BE7

5-World Record 100%-ra teljesítve
FEADA26A BCA99BE7

Tekken 4

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE95B282 BCD2DF92

Örök energia P1
CE94559C BCA99B28

Együtéses KO P1
CE94559C BCA99B84

Örök energia P2
CE9446BC BCA99B28

Együtéses KO P2
CE9446BC BCA99B84

Kevés idő
DE94662E BCA99B83

Az összes szint
DEA8148E
BBA89A82
DEA8148A
BBA89A82



Az összes karakter
DEA81496 BBA89A82
DEA81492 BBA89A82
DEA8149E BBA89A82
DEA8149A BBA89A82
DEA814A6 BBA89A82

A Theatre mód megnyitása
CEA814A2 BCA99C83

Az összes mozi megnyitása
DEA814FE BBA89A82

999 győzelem a Survival módban
CE9466C6 BCA99E6A

Végtelen idő - Force Mode
DEA9775A BCA99A82

Hatalmas pontszám - Force Mode
D1B778FE DFB0B4FB

Állandóan feltöltődve a P1
CE9451A0 BCA99DD3
Csak egy „feltöltődve" kódot használjunk játékosonként!

P1 Jin feltöltődésével
CE9451A6 BCA99C83
Csak egy „feltöltődve" kódot használjunk játékosonként!

Állandóan feltöltődve a P2
CE944240 BCA99DD3
Csak egy „feltöltődve" kódot használjunk játékosonként!

P2 Jin feltöltődésével
CE944246 BCA99C83
Csak egy „feltöltődve" kódot használjunk játékosonként!

Xiayou/Miharu szoknya nélkül
DE85D1DA F8AA1A82

Ráközelítés L3-mal, távolítás R3-mal
DE8FF8F2 F8AA9BB8
DE8FFFFE F0CB22A3
DE8FFFFA 3CEB9B84
DE8FFF86 48CD17F7
DE8FFF82 E0AC9B85
DE8FFF8E D00B9B85
DE8FFF96 E02D0B83
DE8FFF92 E0AC9B87
DE8FFF9E D00B9B85
DE8FFFA6 E02D1B83
DE8FFFA2 68CD17F7
DE8FFFAE E0AC9BF3
DE8FFFAA C4B3EB71
DE95B32A C4AC9A42

Time Splitters

Tizenöt fegyverkódnál ne használjunk többet!

M
ECB78410 1456E60A

Sérthetetlenség
1CAB0850 1456E7A6

Láthatatlanság
1CAB0854 1456E7A6

Örök energia - 1935 Tomb
4C2F5D1E 1456F025

Örök energia -1970 Chinese
4C2FD84E 1456F025

Örök energia - 2005 Cyberden
4C2F4DEE 1456F025

Örök energia - 1950 Village
4C2F327E 1456F025

Örök energia -1985 Chemic.P
4C2FEACE 1456F025

Örök energia - 2020 Planet-X
4C2FA76E 1456F025

Örök energia - 1965 Mansion
4C2F494E 1456F025

Örök energia - 2000 Docks
4C2F11CE 1456F025

Örök energia - 2035 Spaceway
4C2FD35E 1456F025

Örök lőszer valamennyi fegyverhez
4C2E85A8 1456E79C
4C2E85AC 1456E79C
4C2E84CC 1456E79F
4C2E84C8 1456E79F
4C2E84A0 1456E7AD
4C2E84A8 1456E79F

Az idő resetelése L1+L2-vel
0CA84DE6 1456AD0C
1CAB2228 1456E7A5
0CA84DE6 1456AD0C
1CAB0810 1456E7A5

9mm-es fegyver
1C2E8514 1456E7A6

9mm x2
1C2E8518 1456E7A6

M16
1C2E851C 1456E7A6

M16 x2
1C2E8520 1456E7A6

Gépkarabély
1C2E8524 1456E7A6

Mesterlövészpuska
1C2E8428 1456E7A6

Sugárfegyver
1C2E842C 1456E7A6

Sugárkarabély
1C2E8430 1456E7A6

Sci-fi puska
1C2E8434 1456E7A6

Rakétavető
1C2E843C 1456E7A6

Mauser
1C2E8440 1456E7A6

Mauser x2
1C2E8444 1456E7A6

Mini fegyver
1C2E8448 1456E7A6

Mini fegyver x2
1C2E844C 1456E7A6

Sci-fi pisztoly
1C2E8454 1456E7A6

Aknák
1C2E8458 1456E7A6

TNT
1C2E8464 1456E7A6

Tommy géppisztoly
1C2E8468 1456E7A6

Tommy géppisztoly x2
1C2E846C 1456E7A6

Assault shotgun
1C2E8470 1456E7A6

Uzi
1C2E8474 1456E7A6

Uzi x2
1C2E8478 1456E7A6

Mordály
1C2E847C 1456E7A6

Revolver
1C2E8480 1456E7A6

Revolver x2
1C2E8484 1456E7A6

Lefűrészelt csövű Shotgun
1C2E8488 1456E7A6

Lefűrészelt csövű Shotgun x2
1C2E848C 1456E7A6

TOCA Race Driver

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE87316E BCE1AE82

Állandóan átmegyünk a teszteken
DEB358CE FB83A14A

Győzelem az R1 + R2 + L1 + L2-vel
0EBBE0B8 BCA98B82
DEB8201A BCA99B95

Az összes bónusz menyitva
DEB85E1E BCA99A82

Versenyzés a Power Racing Tier csoportban
DEBA6DD2 BCA99B84
Csak egy „csoport" kódot használjunk egyszerre!

Versenyzés a LOLA World Champs csoportban
DEBA6DD2 BCA99B85
Csak egy „csoport" kódot használjunk egyszerre!

Versenyzés az Elite Championships csoportban
DEBA6DD2 BCA99B86
Csak egy „csoport" kódot használjunk egyszerre!

Nagy modelek
DEBE3A6E FCA99B83
DEBE3A7A FCA99B83
DEBE3A16 FCA99B83

Tony Hawk's Pro Skater 3

M
0E3C7DF2 1645EBB3
0C21B23F F8A04B3F

Minden cheat megnyitva
2CA5D911 F8FCFFFE
2CA5D913 F8FCFE0F

Mindegyik karakter megnyitva
2CA5D90F F8FCFFFF

Tony Hawk: Örök statisztikapontok
2C7F8257 F8FCFE52

Tony Hawk: Mindegyik STD szint nyitva
2CA5D8FB F8FCFFFF
2CA5D8FD F8FCFFFF
2CA5D8FF F8FCFFFF
2CA5D801 F8FCFE0F

Tony Hawk: Az összes aranyérem
2CA5D80B F8FCFEF4
2CA5D823 F8FCFEF2
2CA5D833 F8FCFEF2

Tony Hawk: Az össze deszka
2C47502B F8FCFBFF



Virtua Fighter 4

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFEF6 BCA99C80

Örök energia - P1
CE78645E BCA99B4C
CE785BB2 BCA99B4C

Örök energia - P2
CE785C86 BCA99B4C
CE785CDA BCA99B4C

Együtéses KO P2
CE785C86 BCA99B84

Mindkét karakternek 0 energia
DE8EAF1A 62A99B93

VF1-es karakter
FE46F5EE BCA99B84

Régi győzelmi póz 1
FE46F5EA BCA99B84

Régi győzelmi póz 2
FE46F5F6 BCA99B84

Az idő lefagyasztása az L2 + Fel iránnyal
0E0F06D8 BCA99972
DE8DDCDA BCA99B83

Az óra újraindítása L2 + Le iránnyal
0E0F06D8 BCA99942
DE8DDCDA 02A9A3C4

Kevés idő
DEAD691E BCA99B83

Egyfordulós meccsek
FEAD69FD BCA99B84

Kétfordulós meccsek
FEAD69FD BCA99B85

Négyfordulós meccsek
FEAD69FD BCA99B87

A színek megnyitása
FE46F526 BCA99B82
FE46F53A BCA99B84

Az 1P mindig három fordulóval nyer
FEAD68FE BCA99B86

A 2P mindig három fordulóval nyer
FEAD68F9 BCA99B86

A 2P sosem nyer fordulót
FEAD68F9 BCA99B86

1P mindig az első ruhájában
FEAD6F46 BCA99B83

1P mindig a második ruhájában
FEAD6F46 BCA99B84

Az összes speciális cucc megnyitva
DE7872DA BCAC9A82
CE7872D2 BCA99B9D

Az összes tárgy + trófea megnyitása
DE7872E6 BBA89A82
DE7872E2 BBA89A81
A tárgykód aktiválásához mentsük el az egyik karakter statisztikáit, majd töltsük vissza.

A Training mód teljesítve
DE411336 BBA89A82
DE41132A BBA89A82
DE41132E BBA89A82
DE411322 BBA89A82

VIP szint
DE4AE55A BCF9E4D9

GameCube cheatek

4X4 Evolution 2

Több pénz
Menjünk a "press START" képernyőhöz és üssük be:
Y, X, Z, Y, X, Z, X, X, Y, Z, X, Y.

Pályaválasztás
Menjünk a "press START" képernyőhöz és üssük be:
X, X, Z, Z, Y, Y, Z, X, Y, Y, X, Z

Jó hírnév
Menjünk a "press START" képernyőhöz és üssük be:
Y, Y, Z, X, X, Z, Y, Y, Y, X, X, X.



Smuggler's Run: War Zones

Láthatatlanság

Pauzáljunk játék közben, majd vigyük be a következő kombinációt:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Z, Z, R.

Csekély gravitáció

Pauzáljunk játék közben, majd vigyük be a következő kombinációt:
Z, R, Z, R, 3xJobb.

Xbox cheatek

Lord of the Rings

FELLOWSHIP OF THE RINGS

Különböző csalások: Miközben egyhelyben állunk, gyorsan kell bevinni a csalásokat.

Örök gyűrűhasználat: Y, B, A, B, Y, X. (csak Frodoval)

Kifogyhatatlan munícíó: X, B, Y, A, X, B.

Örök életerő: Y, A, X, B, A, Y.

Mad Dash Racing

Hex választása
Teljesítsük a játékot az összes fő karakterrel (Sid, Chops & Zero-G).

Tek 9 választása
Teljesítsük a játékot bármelyik karakterrel.

Az összes karakter
Pauzáljunk játék közben, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: X, B, Bal, Y, Jobb, Jobb.

Sosincs sérülés
Pauzáljunk játék közben, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: X, B, B, Bal, Bal, Y, B.

Gyümölcs az egész verseny alatt
Pauzáljunk játék közben, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: B, X, Bal, Bal, Y.

50 labda
Pauzáljunk játék közben, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Fel, X, B, Y, Bal, Bal.

Bármelyik karakter repülhet
Pauzáljunk játék közben, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: X, Y, A, Bal, Bal, Jobb, Jobb.

Moto GP

Minden megnyitva
A főmenünél üssük be: Bal, Fel, Bal, Bal, B, Fel, Bal, Bal, B, Y, Le, Fel, B.

Quantum Redshift

Ka Hekili megnyitása
Végezzünk a Master móddal mind a hét eredeti pilótával.

Kutoo megnyitása
Végezzünk a Master móddal Ka Hekili szerepében

A pilóta nemesisének megnyitása
Bármely (amateur, expert vagy master) fokozaton végezzünk egy pilótával.

Redshift mód
Fejezzük be a master módot valamennyi pilótával.

Ultra fókusztávolság
Fejezzük be az Expert módot Alicia Waverleyvel.

Ralli Sport Challenge

Unlimited Bónuszok
A pilóta nevének írjuk be: NoHoldingBack vagy NoHoldsBarred

Ford RS 200
Érjünk el első helyet a Rallicross Internacional-en vagy üssük be a credits képernyőn: Jobb, Bal, A, Le, Le.

Citroen Xsara Kit Car
Érjünk el első helyet a Mediterranean Rallyn vagy üssük be a credits képernyőn: Bal, Bal, A, Jobb, Jobb.

Renault 5 Turbo
Érjünk el első helyet az Ice Racing International Circuit-en vagy üssük be a credits képernyőn: Le, Jobb, A, A, Jobb.

Saab 9-3 Viggen
Érjünk el első helyet a Koenig Unlimiteden vagy üssük be a credits képernyőn: Fel, Le, Le, Jobb, A.

Nissan Micra
Érjünk el első helyet a Pro Rally Cupon vagy üssük be a credits képernyőn: Bal, Fel, Bal, A, Bal.

Game Boy Advance cheatek

Aggressive Inline

Az összes szint
A "Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot:
Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, B, R.

Butt Ugly Martians: BKM battles

Game Cheats
A játék csalásait a kódszavak beírásánál lehet aktiválni. Amikor egy létező kódot ütünk be, egy hang igazolja vissza, hogy a cheat aktív. Ezután új játékot indíthatunk – a B gombbal visszalépve a főmenübe – és úgy tapasztalhatjuk a cheat hatását. Egyszerre csak egy cheat működik, és nem működnek, ha az előtt ütjük be őket, hogy folytatnánk egy játékot.

„IWTSOWN2" - World 2 (Mechtropolis)
„TMTWN3PD" - World 3 (Aquatica)
„IALTSMO4" - World 4 (Arborea)
„IOTJOWN5" - World 5 (Silicon City)
„FILGSOW6" - World 6 (Magma)
„IWTSOWN7" - World 7 (Koo Foo Ship)
„2ELFMPLS" - 2 extra élet
„IAGAW4EL" - 4 extra élet
„GMACOEWU" - 2 fegyverupgrade karakterenként
„IAGAW4WU" - 4 fegyverupgrade karakterenként
„JT2DU4MP" - 2 védelmi upgrade karakterenként
„DUATOU4M" - 4 védelmi upgrade karakterenként
„ALWMAA15" - Az összes karakter max fegyverrel és védelemmel, 6 javító csomaggal
„KMIORMAO" - Örökélet

Top Gun: Combat Zones

Pályakódok

Easy nehézségi szint

Level 2	**9799**
Level 3	**8457**
Level 4	**6767**
Level 5	**6891**
Level 6	**2468**
Level 7	**4479**
Level 8	**3232**
Level 9	**1295**
Level 10	**7783**
Level 11	**8226**
Level 12	**7453**

Medium nehézségi szint

Level 2	**7294**
Level 3	**4947**
Level 4	**1599**
Level 5	**9145**
Level 6	**8813**
Level 7	**9115**
Level 8	**8212**
Level 9	**9215**
Level 10	**4518**
Level 11	**2121**
Level 12	**4211**

Hard nehézségi szint

Level 2	**3468**
Level 3	**2345**
Level 4	**8791**
Level 5	**6642**
Level 6	**2918**
Level 7	**5748**
Level 8	**5367**
Level 9	**3783**
Level 10	**9818**
Level 11	**9319**
Level 12	**6161**

V.I.P.

Pályakódok

Level 2	**AWJW**
Level 3	**Q4KT**
Level 4	**PSLQ**
Level 5	**TQWN**
Level 6	**S3NK**
Level 7	**AM3H**
Level 8	**QKP1**

xXx

Örökélet és kifogyhatatlan munícíó
Teljesítsük a játékot, majd hagyjuk, hogy a stáblista a végére érjen. Ezután nézzünk be az Extras opcióhoz, és ott találjuk a csalást.





GAME BOY KUCKÓ

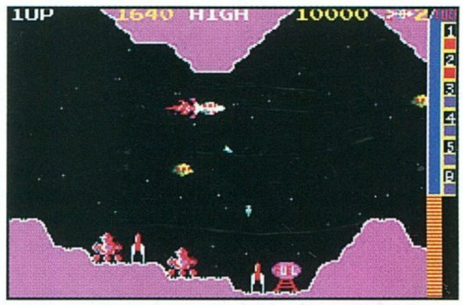
KONAMI COLLECTOR'S SERIES ARCADE ADVANCED

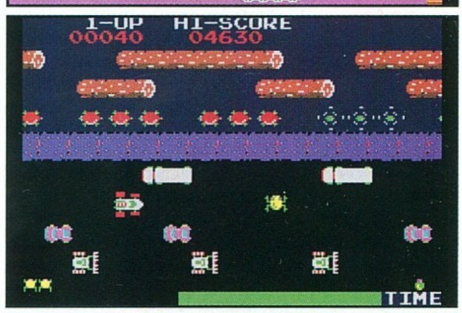
■ Ősi hősök

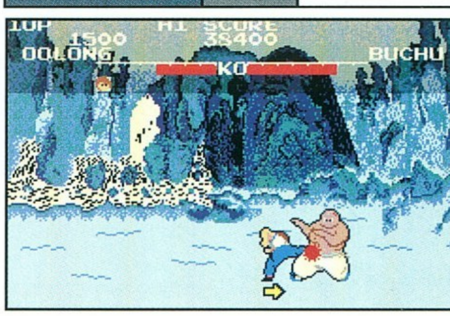
Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Hawaii

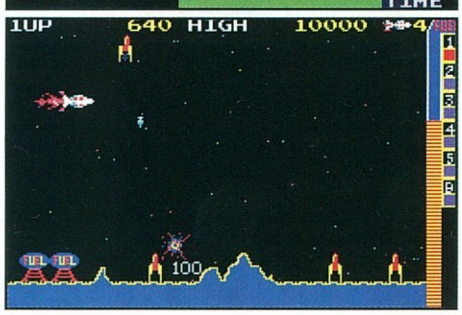
A Konami okosan lemásolta a Namco és a Midway pénzkereső módszerét: kiadtak egy válogatást a legrégebbi játéktermi programjaikból. Egyrészt megmutatni az ifjabbaknak, hogy honnan is indultak, másrészt pedig a kicsit idősebbeknek a nosztalgiázás kedvéért. Az Arcade Advanced hat programot tartalmaz, mindegyik az eredeti grafikával és zenével van jelen (némelyik húsz éves, úgyhogy itt nem is osztályoztam).
A Frogger elképesztően egyszerű koncepcióra épül (bár belegondolva, a többi is ilyen): át kell juttatnunk egy békát élve a folyó másik oldalára, mindeközben egy autópályán is át kell kelnünk, a kocsikat kerülgetve. A folyón teknősök hátán, illetve farönkökön keresztül ugrálhatunk át, de ha beesünk a vízbe, akkor vége (hogy miért, azt sosem értettem...).
A Scramble-lel igen sokat játszottam vagy tíz éve, így igazán örültem, hogy a kis kedvenc változatlanul került át GBA-ra – csak a látómező szűkült össze. Itt az a feladatunk, hogy egy kis repülőt vezetve lelőjük a többi repülőt, és a földről indított rakétákat, és a benzintartályok lebombázásával pedig üzemanyagot szerzünk. Borzalmas színek, idegesítő hangok, és kemény nehézségi fok jellemzi, de azért így is sokáig elvoltam vele.
A Gyruss nevű programból valahogy kimaradtam, de szerencsére ezt most be lehetett pótolni. A képernyő szélén irányíthatjuk a folyamatosan a középpont felé néző hajónkat, és az onnan áradó ellenfeleket kell kiirtani. A D-paddal kicsit nehézkes az irányítás, ami rossz hír, mert a harmadik pálya után már rendkívül oda kell figyelni a manőverezésre.
A Yie Ar Kung Fu volt az egyik legelső verekedős játék, és a GBA-változatban rendkívül sokat javítottak rajta. Immár minden harcossal indulhatunk a versenyben, ráadásul kétjátékos-mód is van. Mi több, ez egy kártyával is működik!
A Green Beret egy oldalra scrollozódó, jó kis akciójáték, ahol oroszok ezreit kell lemészárolnunk. Alapfegyverünk a kés, de az ellenfelektől elvehetünk pár cuccot, például lángszórót. A játék elképesztően nehéz, ha valaki hozzánk ér, akkor azonnal kampec!
A végére hagytam a Time Pilotot, ami nálam szintén kimaradt, de ezek után őszintén szólva nem is bánom. Egy kis repülővel kell a felhők között repülni, és leszedni ellenfeleinket (minden pályán – azaz „időben" – más gépek jönnek), valamint az sem árt, ha az ejtőernyősöket felszedjük.
Őszintén szólva, nem hiszem, hogy sok új rajongót tudnak így szerezni ezeknek a régi programoknak, de aki anno sokat nyomta velük, bátran tegyen egy próbát – a hangulat még a régi!

GRAFIKA	X	65
HANG	X	
SZAVATOSSÁG	70	









GT ADVANCE 2 RALLY RACING

Lemaradt a V-Rally mögött

Kiadó: THQ Fejlesztő: MTO

A GT Advance első része azon játékok között volt, melyek a GBA megjelenésével együtt jöttek ki. Ez volt az egyedüli „realisztikus versenyjáték", mégsem hozott annyit, mint amennyit a THQ várt tőle. Ennek egyetlen oka volt: a programban egy 16-jegyű kóddal lehetett állást menteni és tölteni (a THQ kihagyta a kártyából az állásoknak szükséges extra RAM-ot). Ez persze mindenkit kiakasztott, nem véletlen, hogy második részben ilyen malőr nem történt.
A GBA legjobb versenyjátéka – a Mario Kart mellett, ami azért kicsit más kategória – vitathatatlanul a V-Rally 3. Csodálatos grafikája van, rengeteg pályát és kocsit próbálhatunk ki, de mégis az a legjobb benne, hogy viszonylag valósághű volt a kocsik mozgása. Ezt a nem mindennapi játékot kellett volna lepipálnia a GTA 2-nek…
Az autók és a pályák számával semmi baj nincs, 14 különböző országban vezethetünk, és mindenhol három szakasz áll rendelkezésre. Ez a negyvenkét pálya mindenkinek elegendő lehet, hiszen rendkívül változatosak: négy talajtípushoz lesz szerencsénk (aszfalt, murva, föld és hó), no meg extrém kanyarokhoz. Ráadásul néha az eső is elered, az északi pályákon pedig legtöbbször havazik. Ezért aztán meglehetősen fontos az autó pályák közötti finomhangolása – még ha nagyon nem is akarunk belemászni a felfüggesztések és a fékerő állítgatásába, a megfelelő gumit mindenképpen válasszuk ki! Amennyiben aranyéremmel fejezzük be az egyes országokat, új autókkal leszünk gazdagabbak. A V-Rally-tól eltérően itt csak japán modellek lesznek elérhetőek, méghozzá tizenöt (hat gyártótól).
A grafika már nem mutat ilyen jó tulajdonságokat, ebben a V-Rally kenterbe veri, pedig a GTA2 sem nevezhető csúnyának. Csak a talaj lett nagyon pixeles, és a tereptárgyak is elég ócskák. A kocsik valamivel jobbak: a híresebb modelleket elsőre fel lehet ismerni, viszont csak egyféle – külső – kameraállás választható (az intro viszont elképesztően néz ki… nagy kár, hogy csak öt másodpercig tart). Ahol viszont a program a legjobban lemarad a nagy riválistól, az a kocsik viselkedése, a szimuláció. Itt egyáltalán nem élethűen reagálnak a gépek a kormánymozdulatokra, nagyon könnyű megpördülni, és akár négyet-ötöt is fordulhatunk, mire megállunk. Kanyaroknál sem fékezni érdemes, hanem inkább a gázt felengedni – igazi arcade-játékról van szó. A játékmódok a szokásosak (lehet ketten is versenyezni), de arra ügyeljünk, hogy a mentés nem automatikus, nekünk kell ezt minden verseny után a menüben megtenni. Összességében egy jó közepest érdemel a Rally Racing, és semmi olyasmi nincs benne, amiért egy V-Rally 3-tulajnak meg kéne vennie.

GRAFIKA	75	70
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	85	









SMUGGLER'S RUN

Kicsempésztek belőle minden izgalmat

Kiadó: Destination Software Fejlesztő: Rebellion

Amikor megalakult a Destination Software, sokan felkapták a fejüket, hiszen a működésüket azzal kezdték, hogy a következő játékokat jelentették be GBA-ra: Medal of Honor, Need for Speed, Grand Theft Auto 3, Baldur's Gate és Smuggler's Run. Ilyenkor két lehetőség adódhat: megalakult egy kitűnő fejlesztőkből álló szupercsapat, akik megfelelően képesek átülteti a – PS2-höz képest – szerény képességű Game Boyra ezeket a programokat, vagy valakik a nagy nevekkel akarnak eladni pár hónap alatt összedobott játékcsökevényeket.
Egészen addig nem tudtuk, hogy melyik verzió igaz, amíg meg nem érkezett a Smuggler's Run. A játékban egy csempészt alakítunk, aki a legkülönfélébb dolgokat cipeli egyik helyről a másikra. A felkapnivaló dolgokat egy füstoszlop jelzi, ezeken kell áthajtanunk, és máris nálunk van az áru. A célpontot szintén füst jelzi, és mit ad isten, úgy tudunk megszabadulni terhünktől, hogy áthajtunk ezen is. A játék ennyiből áll. Ugyan van valami béna szöveges eligazítás, de teljesen mindegy, hogy aranyat, fegyvert vagy kefirt csempészünk, a játékmenet minden egyes pályán ugyanaz. Mivel a program grafikus motorja nem igazán remekel a távoli területek kirajzolásában, ezért egy bazinagy, zöld nyíl mutatja, hogy merre kell hajtanunk. Az okos programozók szerencsére úgy alkották meg járgányunkat, hogy minden terepen ugyanúgy suhan, mintha sík aszfaltúton mennénk, ezért mind a hegyeken, mind a tavakon a legcsekélyebb lassulás nélkül vághatunk át. Pusztán úgy is teljesíthetünk minden küldetést, hogy a játéktérre egyetlen pillantást sem vetünk, csak a nyilat figyeljük. Akkor sincs gáz, ha ellenséges csempészek elcsórják előlünk a cuccot, mert ha nekik megyünk, visszakapjuk – ha náluk az áru, az irányjelzőnk rájuk mutat. Huszonkilenc, a PR-szöveg szerint „teljesen eltérő küldetés" vár ránk, ezen körülbelül három óra alatt rohanhatunk végig.
Ehhez vegyük hozzá, hogy a játék egyszerűen borzalmasan néz ki. Előző számunkban teszteltük az Acclaim homokjárós programját, ahol minden gyönyörű volt – tehát a GBA-ból ki lehet hozni nagy és szép helyszíneket is. Persze, itt nincsenek határok, de akkor is: ami itt táj néven fut, az kiábrándító. Szögletes és csúszkáló alkatrészekből álló kocsik, szinte semmi tereptárgy – tulajdonképpen ennyiben merül ki a program grafikája. Kezdek félni a fent említett játékoktól, mert ha azok is így fognak sikerülni, akkor itt szörnyű világ fog eljőni.



GRAFIKA	30	25
HANG	35	
SZAVATOSSÁG	40	







ZSEBHÍREK

LOST VIKINGS
A Blizzard az elmúlt hónapban bejelentette, hogy három régi játékukat átírják GBA-ra, ezek közül a legismertebb mindenképpen a Lost Vikings. Ebben három viking harcost kell irányítanunk, akiknek együtt kell működniük a siker érdekében. Erik hatalmasakat tud ugrani, Olaf egy hatalmas pajzzsal van felszerelve, Baleog pedig kitűnően harcol. A játék teljes egészében a SNES-változat átirata lesz, ugyanazokkal a pályákkal és zenékkel, a megjelenés jövő tavaszra várható.



BLACKTHORNE
Ebben az akció-platform keverékben egy Kyle Blackthorne nevű harcost kell irányítanunk egy idegenek által megszállt és rabigába hajtott emberek által lakott bolygón. Lopakodás, a rabszolgák kiszabadítása, és hatalmas, több szintes pályák felfedezése lesz a program középpontjában. Többféle fegyvert és gránátot találhatunk, ellenfeleink lövése elől pedig a falhoz simulva térhetünk ki.



ROCK'N ROLL RACING
A harmadik Blizzard-klasszikus egy versenyjáték, mégpedig az agresszívebb fajtából. A négy résztvevővel zajló futamokat döntött nézetből figyelhetjük, természetesen akár négyen is (sajnos mindenkinek kell egy példány a programból). Minden jármű egyedi fegyverekkel és menettulajdonságokkal fog rendelkezni. A megjelenést jövő év késő tavaszára teszik.

FIFA 2003
Sajnos túl sok információ még nincs a FIFA Game Boyos verziójáról, viszont az első képet már be tudjuk mutatni. Annyi biztos, hogy még idén megjelenik a program, várjuk igen nagy szeretettel.



xXx

Semmi exXxtra

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Digital Eclipse

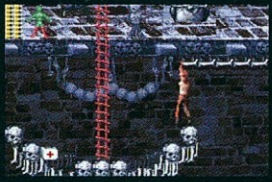


Gondolom sokan láttátok már a „titkosügynökök új generációját" bemutató mozifilmet, az xXx-et. Az Activision előrelátó módon hamar megszerezte a licencet, viszont – némileg kiábrándító módon – mindössze egy GBA-játékra tellett tőlük.
A programot az a Digital Eclipse készítette, akik nemrég a Pókember-filmből (és itt még egyszer elmondanám: Superman egy lúzer, Pókember pedig rulez!) is GBA-átiratot faragtak. Talán nem túl meglepő, hogy a két játék között lényeges különbségek nincsenek is – mindkettőnek az alapja egy akciódús platformjáték. A szintek nagy részén itt is erről van szó: létrákon kúszunk, szakadékokat, taposóaknákat ugrunk át, függeszkedünk a plafonról lógó kampókon. Ja, majd' elfelejtettem: lövöldözünk is kell. Mégpedig rengeteget. Alapfegyverünk, a pisztoly végtelen lőszerrel rendelkezik, de emellé újabb cuccokat is felvehetünk. Nagyon kedves darab például az AK-47, amivel rendesen lehet kaszálni, és ehhez még lőszerből is meglepően sokat fogunk találni. Emellett gránátokat (kitűnőek a taposóaknák hatástalanítására) és különféle lőszereket szedhetünk fel.
A pályák viszonylag kicsik, de nagyon zegzugosak – ezért néhányszor biztos el fogunk keveredni. Már csak azért is, mert mindenhol biztonsági kártyákat kell összeszednünk, amik a legeldugottabb sarkokban vannak, így mindent be kell járnunk.



Ellenfeleink nagyon ostobák, gyorsan szaladgálnak ide-oda, amíg fel nem tűnünk a színen, ekkor pedig fejmagasságban kezdenek el lövöldözni. Ez azt jelenti, hogy legtöbb támadónkat guggolva, sérülés nélkül legyőzhetjük, mindössze egyféle katona van, aki ilyenkor is el tud minket találni. A ránk uszított kutyák is képesek lennének erre, de ha folyamatosan tüzelünk, akkor esélyük sincs, hogy elérjenek hozzánk.
Néhány pálya kellemes felüdülést jelent, ezeken motorral kell száguldoznunk. Érdekes megoldás, hogy a benzint kis kannákban az úton kell felszednünk, mert ha elfogy a nafta, akkor újra kell kezdeni a robogást. Mindeközben néha gonosztevők ragadnak a nyakunkra, ezeket azonban könnyedén elhessegethetjük.
Az xXx játékváltozatában semmi kiemelkedő, netán feltűnően rossz dolog nincsen, teljesen átlagos játékot kaptunk. Legnagyobb hibája, hogy könnyűsége miatt nagyon hamar végig fogjuk vinni.

GRAFIKA	70	65
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	50	





MOORHEN 3: CHICKEN CHASE

A csirkék végzete

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Phenomedia

A Moorhuhn (ez az eredeti német neve) pár éve jelent meg az interneten, és Németországban néhány nap alatt valóságos jelenséggé vált. Az egyszerű játékban – mókásan kinéző csirkéket kellett az egér segítségével lelőni – tulajdonképpen semmi extra nem volt, mégis annyira elterjedt a program, hogy a munkaadók külön rendelkezéseket hoztak ellene. Külön anti-moorhuhn programok készültek, amivel ki lehetett szűrni, ha a lusta dolgozók munka helyett inkább vadásztak egy kicsit. Az ingyenes programból természetesen készült dobozos verzió is, és most még GBA-ra is kiadták, amely sajnos meglehetős élvezetiérték-csökkenéssel járt együtt.
Az alapok semmit sem változtak, a képernyőn jobbról-balról jönnek a csirkék, s egy bazi nagy célkereszttel kell levadásznunk őket. Ha kifogyott a töltény, akkor az egyik gombbal tölthetünk újra. Ennyi. Mindezt egyetlen pályán keresztül, amit ráadásul scrollozni sem lehet (vagyis pontosan egy képernyőnyi terület áll rendelkezésre).
Az eredeti legnagyobb pozitívuma az volt, hogy tele volt titkokkal: például megfelelő sorrendben kellett szétlőni egy madárijesztőt, vagy tízszer kellett megpörgetni egy pókot a nagy pontszám érdekében. Itt is vannak ilyen trükkök, de sokkal kevesebb – ráadásul itt nincs is olyan közösség, ahol ezeket meg lehet osztani a többiekkel (mivel az első Moorhuhn az interneten terjedt, ezért a fórumok zsúfolásig megteltek a taktikákkal). A pontlista élére már az első (!) játék alkalmával felkerültem, tehát még az sem vezérelhet minket, hogy órákon át próbálkozzunk ennek elérésével. Az egyetlen pálya tulajdonképpen édeskevés, túl nagy feladatot nem jelenthetett volna átrajzolni azt a három fát (körülbelül öt percébe telt volna egy közepes képességekkel megáldott óvodásnak). Igazából nem is tudom elképzelni, hogy ennek a programnak a megalkotása egy hónapnál több időt vett igénybe – pont ezért köti le a vásárlókat körülbelül tíz perc erejéig.
Az eredeti minden varázserejét elvesztette a GBA-ra történő átírás során – ráadásul egérrel sokkal pontosabban lehetett célozni, mint a kis D-paddal. Egy rendkívül addiktív játékból sikerült egy olyan programot kreálni, amit a boldogtalan vásárló kipróbál háromszor, aztán szomorúan bevágja a sarokba.

GRAFIKA	60	45
HANG	55	
SZAVATOSSÁG	50	



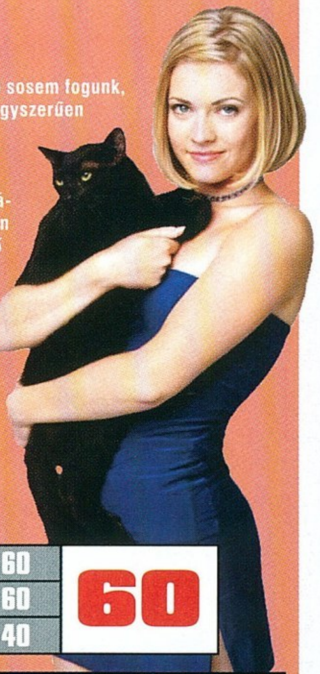




SABRINA THE TEENAGE WITCH
POTION COMMOTION

■ Csak lányoknak!

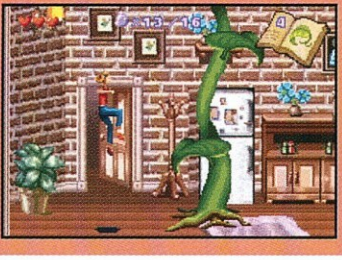
Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft



Félreértés ne essék, a fenti mondat nem az én rosszindulatom szüleménye, hanem a kiadó hirdeti így a Potion Commotiont. Ha így vesszük, akkor el is érték céljukat, mert a programban nincs erőszak, minden rózsaszín és valószínűleg a párbeszédeket is jobban értékelik a tíz év körüli lányok, mint a megkeseredett és elkínzott játéktesztelő („Miért piszkálsz mindig? Elegem van belőled! Most aranyhallá változtatlak!").
Ha viszont abból a szempontból nézzük a programot, hogy a hivatalos oldalon kalandjátéknak minősítik, akkor már vannak kifogásaim. Kezdődik a sztorival, ami akörül zajlik, hogy Sabrina családtagjai „mókás" (túl sokat azért nem nevettem) körülmények között átváltoznak, illetve megkövülnek, ezért nekünk kell megkeresni a házban, illetve az iskolában levő összetevőket, ami az életre keltésükhöz szükséges gyógyitalhoz kell. A lakás meglehetősen furcsán van berendezve – legalábbis nálunk otthon nincs túl sok létra a falon. A bútorokon ugrálva kell megkeresni a cuccokat, és ha megszereztük őket, akkor a lila-sárga színekben pompázó ajtón távozhatunk. A dolgunkat a használati tárgyak nehezítik meg, ezek ugyanis valamiért életre keltek, és ide-oda zizegnek. Ezeket a Lullaby nevű varázslatunkkal csillapíthatjuk le, amit a bemutató-pályán már meg is kapunk. Később lesznek más varázslataink is, például az üres cserepekbe babot növeszthetünk, amin aztán fel tudunk mászni. A manapontokat a kis kék gömbökkel, az életerőnket a szívecskékkel tölthetjük fel, meghalni pedig szinte sosem fogunk, mert a legtöbb akadályt egyszerűen át lehet ugrani, még a Lullaby-ra sincs szükség. Néha minijátékokkal is szembesülünk, memóriajátékokban, tetris-klónokban kell helyt állnunk, a végső gyógyital-keverés pedig Parappa-szerű ritmikus gombnyomogatással telik.
Az egész játék könnyű, és olyan hangulata van, ami nyilván nem fog megfelelni a gyakorlottabb, idősebb játékosoknak – de a fiatal lányokat talán meg tudja fogni.

GRAFIKA	60	60
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	40	







SILENT SCOPE

■ Csendes gyilkos

Kiadó: Konami Fejlesztő: Konami Tokyo







A Silent Scope legjobb változata minden kétséget kizáróan a játéktermi, hiszen ott egy olyan fegyverrel vadászhatunk, ami felnagyítja azt a területet, ahová céloztunk – mintha tényleg egy távcsöves puskával nézelődtünk volna. A konzolverziók nagy átka az volt, hogy ezt az élményt nem tudták reprodukálni, és kontrollerrel kellett játszanunk. Ezért lepődtem meg igazán, hogy GBA-ra is kiadják a programot, hiszen ott még csak analóg eszközünk sincsen.
Legnagyobb meglepetésemre a Silent Scope kitűnően játszható a D-pad segítségével. Pont eltalálták azt a sebességet, amivel a célkereszt mozog, ezért sosem lesz olyan, hogy percekig próbálkozunk becélozni egyetlen nyamvadt ellenfelet. Mire végigjátszottam egy küldetést, már egész jól ment az, hogy mindenkit fejlövéssel terítek le. Erre a főellenfeleknél lesz szükség, ezek ugyanis szinte csak ezen a ponton sebezhetők meg. A kezelés igen egyszerű: a B-t lenyomva vehetjük el a szemünk elől a távcsövet, így nagyjából tudunk tájolni, majd a gombot felengedve ismét precízen célozhatunk.
A sztori a régi: az elnököt és családját kell kimentenünk az emberrablók karmai közül, a lehető legkülönbözőbb helyeken. Amikor az első pályarészletet – az ismerős felhőkarcolóst – letudjuk, magunk választhatjuk ki, hogy merre menjünk tovább. Továbbra is a tetőn maradva szedjük le a gengsztereket, vagy egy helikopterből védjük az (amerikai) focipályán keresztülfutó elnökcsemetét. Összesen hat pálya lesz, de többször is neki kell futnunk, ha mindent látni akarunk (a sokszori végigjátszást a program kódokkal honorálja).
Emellett van hat teljesen új, kifejezetten a GBA-változat kedvéért gyártott szint, de ezek nekem nem jöttek be annyira, mint az eredetiek. Van gyakorlásra is lehetőség, öt szinten keresztül. Igen érdekes, hogy akár négyen is játszhatunk a programmal, bár ilyenkor nem véres viadalra kell számítani, hanem békés lufipukkantgatásra. A grafika egész jó, bár a kis képernyőn néha szinte lehetetlen betájolni az alig pár pixelből álló embereket (főként, amikor szürke háttér előtt állnak, szürke uniformisban). Mindazonáltal a GBA-verzió sokkal jobbra sikerült, mint azt vártam, sokkal jobb lett riválisánál, a Moorhennél.

GRAFIKA	65	70
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	75	

ZSEBHÍREK

■ **HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS**
Harry Potter természetesen idén novemberben is minden platformot eláraszt, GBA-ra egy akció és platformelemeket egyesítő játék érkezik. A könyv minden szereplője feltűnik, és az iskolai kötelességek (órák látogatása, varázslatok magolása) mellett minden barátunknak segítenünk kell ebben-abban (ezek különböző aljátékok lesznek). A grafika sokkal jobb, mint a tavalyi epizódban, úgyhogy a rajongók most talán elégedettek lehetnek.



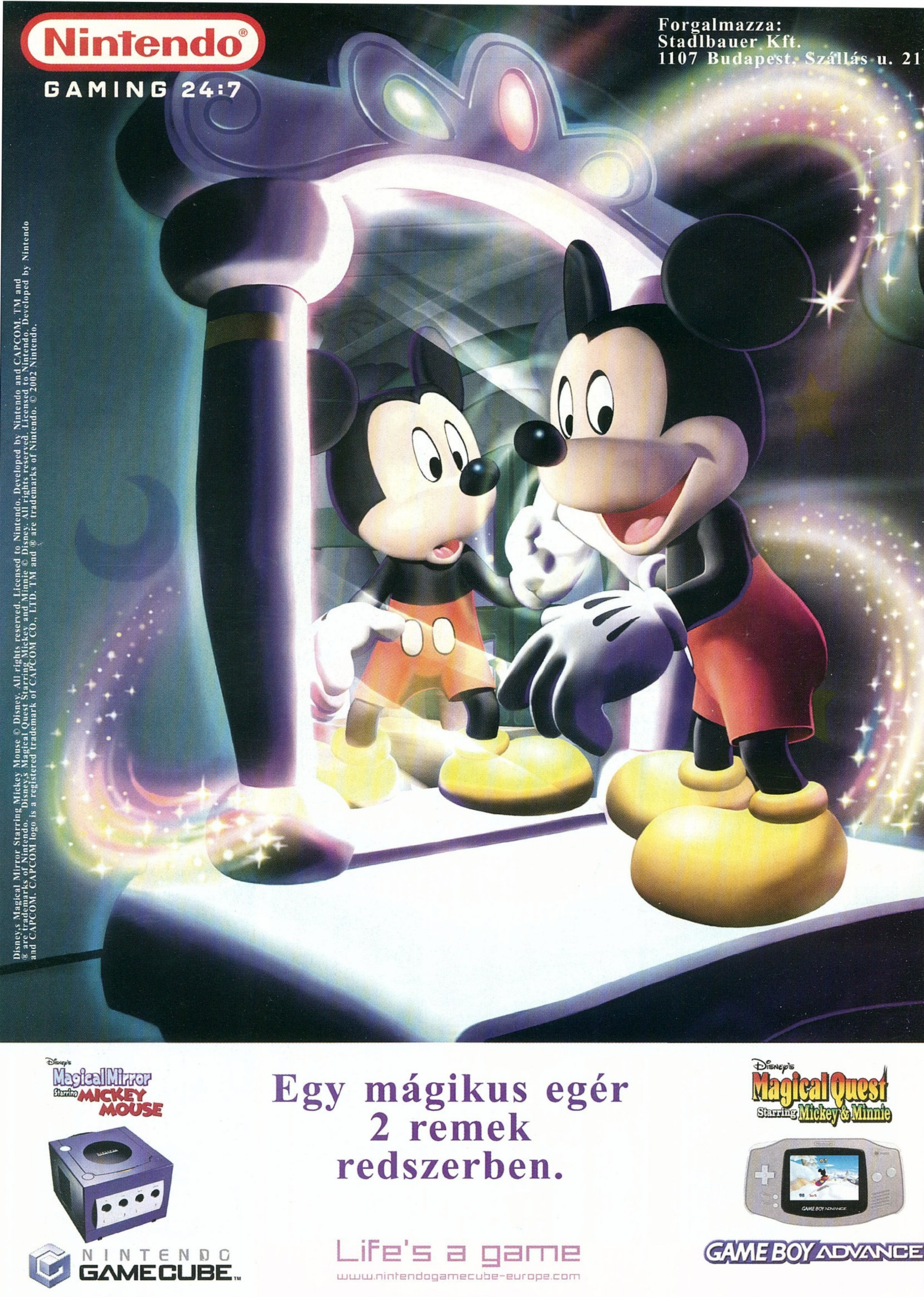
■ **SSX TRICKY**
Az Electronic Arts extrém snowboardos játéka még idén kijön GBA-ra is. A PlayStation 2-es előd minden pályája (összesen tíz) és karaktere (pontosan egy tucat) átkerül ebbe a verzióba is, csak a trükkök számát kellett lecsökkenteni a memória korlátai miatt. A pályákat helyenként leegyszerűsítették, hogy ne legyenek akkora nyílt terepek, viszont cserébe sokkal több rejtett elágazás és ugrató lesz rajtuk.



■ **INVINCIBLE IRON MAN**
Ez a Marvel szuperhős még szűznek számít a kézikonzolok területén, az Activision azonban hatalmas sikert vár tőle. Egy Tony Stark nevű milliomos rejtezik a különleges páncél belsejében, amit azért tervezett, hogy le tudja győzni a Földet fenyegető gonosz entitásokat. Ilyenből nem lesz hiány, a képregényekből hat ilyen figura jelenik itt meg, természetesen rengeteg közkatona által kísérve. Még idén megjelenik.



■ **KLONOA HEROES: LEGEND OF THE STAR MEDAL**
A Namco mindenkit meglepett azzal, amikor közölték, hogy az új Klonoa csak GBA-ra jön ki, de ami még ennél is durvább: nem platformjáték, hanem RPG lesz! Klonoának a Star Medalt kell megtalálnia, ebben segíti őt Popka és Lolo, valamint a varázsgyűrűje, ami itt fegyverként szolgál. A terepet felülről látjuk, mint a Zeldákban, és a játékmenet is ahhoz lesz hasonló. Megjelenés csak jövő nyáron várható (Japánban előbb, januárban jön ki).



Nintendo®
GAMING 24:7
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest, Szállás u. 21
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse © Disney. All rights reserved. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM. TM and ® are trademarks of Nintendo. Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie © Disney. All rights reserved. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM. CAPCOM logo is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse
Egy mágikus egér
2 remek
redszerben.
Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie
NINTENDO GAMECUBE™
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com
GAME BOY ADVANCE

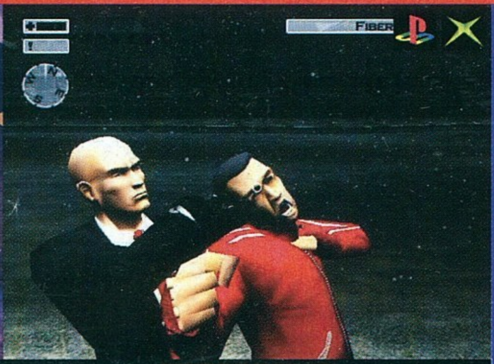
Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami 2002. november 22-én jelenik meg.

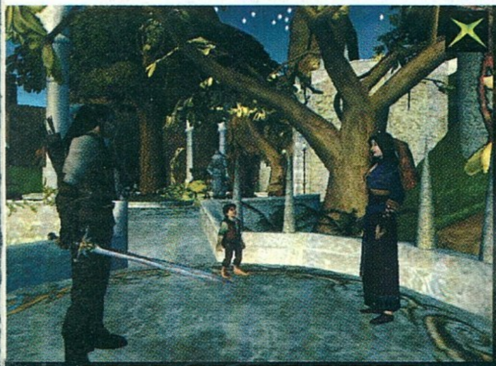
Következő számunk tartalmából:



BLINX
THE TIME SWEEPER



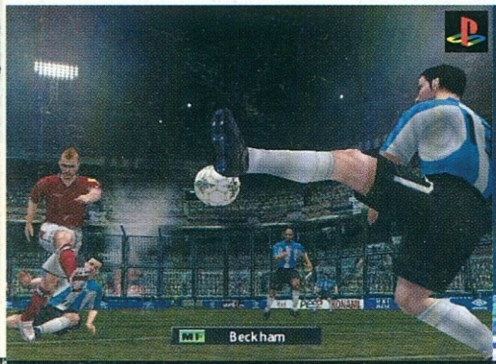
HITMAN 2
SILENT ASSASSIN



LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2



PRO EVOLUTION SOCCER 2



SUPER MARIO SUNSHINE

MULTI PLAY!

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 995 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319


minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

